

Порой даже самый чистый белый цвет бывает очень неприятен.

Представьте, что вы смотрите на картину, полностью покрытую ослепительно белой краской – мелом, известкой или маслом.

Форма не имеет решающего значения.

Вы вглядываетесь в нее до боли, до головокружения, до рези в глазах – и постепенно ловите себя на мысли о том, что начинаете замечать на чистой ровной поверхности какие-то черные разводы. Ощущения испорчены.

Вы слепы – тьма застилает ваш взор.

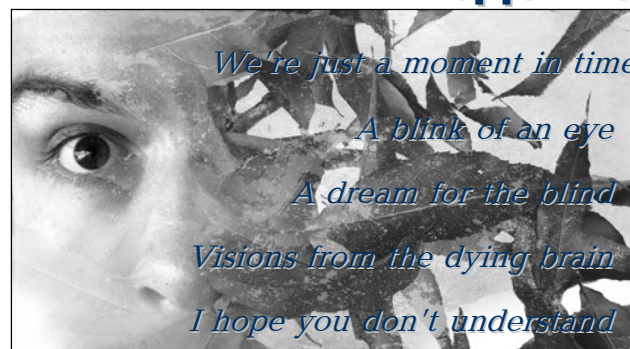
Довольно скоро приходит понимание того, что темные линии, истерично змеящиеся на белом листе и постепенно сплетающиеся в одно большое чернильное пятно, на самом деле всего лишь плод вашего воображения – обман перенапряженных глаз, болезненная иллюзия.

Видите ли вы то, во что верите, и верите ли вы в то, что видите?

Если собраться с силами и не отрывать глаз от картины, то вы больше никогда не увидите белого цвета – он уступит место иссиня-черной тьме, постепенно выступающей за края холста и окутывающей мягкой пеленой все окружающее. И вас.

Происходящее совершенно неправдоподобно. Этого не может быть.

## Введение



*Эта история не расскажет Вам ничего нового.*

*Вы не увидите ничего любопытного или хотя бы поучительного.*

*Это картина, но на ней нет краски. Здесь не слышно музыки. Нет музыкантов. Нет оркестра.*

*Здесь нет оркестра. Это – просто иллюзия.*

Играя в этот модуль Вам покажется, что Вы участвуете в приключениях небольшой группы отважных персонажей, преодолевших труднопроходимые горные перевалы ради выполнения секретной миссии Совета Магов, пославшего их в отдаленную и загадочную землю Хаяйден.

Вы решите для себя, что «Жестокое сердце зимы» создан на границе разнообразных стилей и жанров. Среди них особо можно выделить европейское фэнтези, мистический триллер, политическую интригу и психологическую драму. В качестве главной стилистической темы этой истории звучит мрачная и торжественная музыка «нуар», подробнее о которой вы узнаете чуть позже.

Вместе с тем вы поймете, что данный модуль рассчитан на две группы игроков – опытных любителей ролевых игр и новичков.

Главными целями персонажей этого модуля является не только преодоление всех закоулков его странного и непонятного сюжета *in modo rubato*, но и обучение неопытных игроков более опытными товарищами.

Начало истории, предлагаемой Вашему вниманию, развивается *ad libitum* группы опытных игроков, в буквальном смысле этого слова ведущих за собой группу новичков. Прохождение первой главы этого модуля возможно только при активном участии группы опытных игроков – в силу ряда сюжетных особенностей новички не смогут самостоятельно разрешить все интриги и загадки данной истории, подведя игру к ее второй части, которая призвана до предела обострить их отношения с опытными игроками и в конце концов сравнять статус всех персонажей, превратив каждого из наших героев в одинаковые по своей значимости пешки на эпической доске мироздания, способные как сгинуть без следа, заняв свое место среди бесформенной кучки павших фигур, так и совершить свой великий подвиг, поставив на колени черного короля, собравшего огромное войско и алчущего воплотить в жизнь свой ужасный древний замысел, суть которого может быть постигнута только ценой собственного рассудка.

«Жестокое сердце зимы» очень непросто для понимания – являясь самой сложной из всех моих ролевых работ, он накладывает очевидные ограничения на состав участников игровой сессии, проводимой по нему. Так, в числе игроков должны быть только хорошие, честные ролевики со спокойным, творческим, а главное – уравновешенным характером, способные полностью погружаться в предлагаемый им игровой мир и мыслить в различных масштабах восприятия своих приключений.

Как и все мои работы, «Жестокое сердце зимы» непохож на привычные Вам модули, представляя из себя детальное художественное описание истории приключений игровых персонажей. Вы должны понимать, что целью подобной литературности является создание четкой и ясной картины игрового мира, наделенного своей особой атмосферой. Во время игры Вам ни в коем случае не следует повторять содержание этого модуля дословно. Помните – это Ваша игра и Вы сами создаете свой игровой мир. Я лишь пытаюсь предложить Вам не просто голый сюжет, а стиль игры. Окончательный облик игрового мира – дело Вашего вкуса и опыта.

Блок проблем, поднимаемых в модуле, многослоен – от мастерства ведущего и игроков будет зависеть не только успех или неудача персонажей в этой игре, не просто общее впечатление от игровой атмосферы и сюжета, но также и эффективность культурно-воспитательного воздействия истории, предлагаемой Вашему вниманию.

Играя, помните, что «Жестокое сердце зимы» задумывался не просто как модуль, а скорее как набор символов чувств и эмоций, написанных на художественном полотне фантастического мира. Неискушенным и поверхностно мыслящим людям будет довольно легко запутаться в смысловых слоях и контекстах этой истории – это делает работу ведущего не только сложной, но и максимально творческой.

# Вводная часть

*Одно из наиболее сильных побуждений, ведущих к искусству и науке, - это желание уйти от будничной жизни с ее мучительной жестокостью и безутешной пустотой, уйти от уз вечно меняющихся собственных прихотей... Но к этой негативной причине добавляется позитивная. Человек стремится... создать в себе простую и ясную картину мира; и это не только для того, чтобы преодолеть мир, в котором он живет, но и для того, чтобы в известной мере заменить этот мир созданной им картиной.*

**А. Эйнштейн**  
*Принципы научного исследования*

Особенности:

Жанр игры.

Привычно следуя по дороге жизни, мы редко оглядываемся по сторонам и замечаем восхитительное многообразие красок, бушующее в стороне от нашего пути, который кажется нам единственным и самым тяжким. Ролевая игра – искусственная жизнь, подчиняющаяся тем же законам и правилам и обладающая не меньшим, а зачастую даже и большим спектром жанровых возможностей. Модуль, представляемый Вашему вниманию, был создан на границе жанра «фэнтези» и мистического детектива – смесь сколь необычная, столь и редкая в существующей игровой практике. Ввиду этого стиль игры по данному модулю имеет целый ряд особенностей, которые должны учитываться ведущим при подготовке и проведении игровой сессии.

«Фэнтези» этой истории не является сказкой в прямом смысле этого слова – здесь нет серых волков, везучих дурачков, самоходных печей или прекрасных принцесс. Элементы сказочности, присутствующие в модуле, имеют довольно реалистичный средневековый оттенок, лишенный какой-либо гипертрофированности (*говорящие животные, летающие метлы и т.п.*). Магия (волшебство) сугубо прагматична и не служит основным средством создания атмосферы «фэнтези» в том смысле, в каком ее понимает автор. Магия этого модуля – не чудо, не исключение из правил, а одна из многочисленных основ мироздания, которая вполне может быть подчинена человеком человеку.

Добро пожаловать в средневековье (*здесь и далее под «средневековьем» будет пониматься его западноевропейский вариант*). Оно не похоже на уныло-романтическую средневекистику – наша история почти не нуждается в грязи, нищете, тупости и варварстве тех времен. Эти элементы игрового мира ведущему следует свести до минимума – но и не избавляться от них полностью, превращая атмосферу игры в веселый новогодний карнавал. Сюжет модуля ни в коем случае не является слащаво-добрым – здесь может найтись место отрубленным рукам вора, групповым изнасилованиям молодых крестьянок, предательству лучших друзей и жестокой смерти любого из участвующих в ней лиц.

Магия этого модуля делится на два основных вида – бытовая и высшая.

Первая не является высоким искусством – она возведена в ранг науки, поставлена на службу человеку и применяется лишь там, где того требуют обстоятельства. Мелкое волшебство ярмарочного кудесника вызывает у толпы лишь сдержанное удивление и любопытство: «А как это он сделал? Наш деревенский лекарь так не умеет...». Превращение воды в вино, воскрешение мертвых и ходьба по воде не являются основанием для создания новой религии – они вызывают неподдельное восхищение и восторг, сродни бурным эмоциям толпы, наблюдающей выступление искусного оратора, либо ловкие трюкачества гастролирующего жонглера. Бытовая магия является чудом ровно настолько, насколько она редка и малодоступна для населения.

Высшая магия практически потеряна – являясь древним и могучим искусством, она ассоциируется в общественном сознании как правило лишь с легендами и предсказаниями. Большинство людей не понимают или не желают понимать сложнейшего ремесла высшей магии – а ведь именно на ней будет построена основа сюжета этого модуля. Лица, знакомые с «высшим пилотажем» колдовства, как правило решают проблемы совершенно иного уровня, нежели чем банальная война двух королевств или династические браки – предметом их пристальных интересов становится как минимум наша вселенная. Но, повторюсь, в этом модуле таких людей практически не осталось – ни один из персонажей не должен быть способен остановить луну в небе или повернуть реки вспять в самом начале игры, ограничиваясь лишь простым и в меру эффективным набором повседневных боевых и прикладных заклинаний навроде огненных шаров, невидимости, лечения ран и т.п.





Именно таким, как мне кажется, и должен быть жанр «фэнтези»: реалистичным (*страх и смерть или рука об руку вместе с человеком с самых первых дней его существования*), но по возможности достойным (*понятие «слово чести» имеет довольно большое значение, хотя соблюдаются далеко не всегда*) и благополучным (*нищета не является повальной – большинство населения представляет из себя людей среднего достатка*), немного патриархальным (*доминирующая роль мужчины в семье и обществе*), умеренно-консервативным (*всеобщая приверженность традициям*), веселым и печальным (*еще раз обращаю внимание ведущих на необходимость акцентирования внимания игроков на «атмосферных» элементах окружающей обстановки, возбуждающих у игроков какие-либо эмоции*), любопытным (*мир еще не исследован до конца и сила воображения зачастую заменяет людям веру*), умеренно прагматичным (*Дон Кихот уже давным-давно сломал шею, упав с лопасти ветряной мельницы, а крестовые походы во славу веры и кровавые поединки за честь прекрасной дамы являются скорее исключением, нежели чем правилом*) и волшебным (*несмотря на то, что врачи используют в своей работе не только травяные отвары, но и магию, и даже несмотря на то, что любой вояка может заплатить кузнецу за изготовление волшебных доспехов – несмотря на все это магия еще не потеряла своей удивительности. Будучи повсеместно доступной в ее бытовом, крайне незатейливом варианте, она оставляет возможность для превращения себя из инструмента молодого подмастерья-недоучки, кое-как закончившего ускоренные курсы наложения исцеляющих заклятий на коров, в мощное и таинственное искусство вершителя человеческих судеб*).

Отдельно следует остановиться на соотносимости вышеописанной атмосферы «фэнтези», представляемой Вашему вниманию, с особенностями сеттингов игровых систем, ориентированных на игру в этом же жанре (*AD&D, D&D и пр.*). В этой части данный модуль носит довольно шаблонный характер, позволяя использовать себя в практически любом сеттинге любой игровой системы, ориентированной на фэнтези. Ведущему рекомендуется избегать использования в этом модуле тех элементов сеттинга применяемой им игровой системы, которые являются абсолютно уникальными, то есть несовместимыми с предлагаемой мною игровой атмосферой, либо накладывают на нее свой неповторимый отпечаток, нарушающий вышеприведенные принципы построения жанра «фэнтези».

История, предлагаемая Вашему вниманию, носит на себе ярко выраженный налет эпики (*события, развивающиеся в ней, имеют в своей основе довольно специфичную мифологию, которую ведущий должен будет аккуратно ввести в рамки уже имеющейся мифологии используемого им сеттинга*) и может быть легко отыграна по любой игровой системе и любому сеттингу жанра «фэнтези» (*с поправками на стиль и атмосферу данного модуля, описанными выше*). В отличие от большинства других видов «фэнтези», в этой истории боги не вмешиваются в жизнь людей – по крайней мере не делают этого явным образом. Игроки живут в мире обычных и сказочных, но не божественных существ – это полностью соотносится с постепенным превращением искусства высшей магии в туманные легенды прошлого, о чем уже было сказано выше.

Вы получили самое общее представление о том мире, который предлагается Вашему вниманию. Более подробные сведения об особенностях игрового мира этого модуля вы сможете найти ниже. Если вы считаете, что Вы и Ваши игроки заинтересованы в игре по предложенному жанру – добро пожаловать в Хайяден!

Особенности:

Атмосфера игры.

Что нужно сделать для того, чтобы данный модуль был выдержан в той атмосфере, которая задумывалась его автором? Прежде всего это достигается путем внимательного отношения ведущего к бытовым мелочам в игре. Как правило, большинство людей, ведущих игры в жанре «фэнтези», ударяются в две совершенно противоположные крайности – либо обращают чрезмерно большое внимание на форму (*т.е. сюжет, например – спасти город от нашествия темных сил, действующие лица – рыцарь, клирик и маг, оружие – мечи и заклинания*), забывая о содержании (*внутренняя наполняемость каждого элемента формы: кодекс чести рыцаря, символ веры клирика, источник мистической силы мага*), либо слишком скрупулезно относятся к мелочам, разрушая тонкую атмосферу сказочного средневековья ненужным занудством и буквоедством.

Все те мелочи, на которые я рекомендую Вам заострять свое внимание, должны иметь непосредственное отношение к эмоциям игроков и потребностям их персонажей.

Ведущему следует уметь отделять ненужные детали игрового мира (*те, которые не представляют для игроков никакого интереса и не влияют на ход сюжета*) от необходимых – создающих не просто игровую атмосферу, но и приносящих игрокам определенную пользу в игре (*описывающих окружающую обстановку, потенциально значимую для развивающейся игровой ситуации и т.п.*).

Допустим, Ваши игроки зашли в сельскую таверну. До этого им пришлось переходить сложнейший горный перевал, заваленный снегом, и отбивать атаки диких вьювернов. Наши герои устали, голодны и хотят спать. Интересует ли их габариты своей поклажи, которую они хотят сложить в углу около облюбованного им столика? Вполне возможно, что для вещей игроков там мало места – они будут сложены в высокую кучу, на которую могут постоянно наткнуться другие посетители таверны, однако это ни в коей мере не связано с реализацией насущных потребностей игроков и не заслуживает особой детализации (*ведущий не должен обращать внимания игроков на такие ненужные мелочи и донимать их расспросами про то, куда и как именно они сложили свои вещи*).

Теперь мысленно закройте глаза и представьте себе теплый, чуть кислый запах сена в деревенской таверне, липкие от пролитого пива столы, отполированные до блеска тысячами локтей, сладкий лук, влажный хлеб из клейкого теста и жидкая мясная похлебка на обед, копать от множества масляных светильников на деревянных потолках, тяжелый воздух, переливающийся самыми неожиданными запахами, блестящие от пота танцоры в центре зала, выделяющие замысловатые номера на сдвинутых вместе столах, шумная, пьяная, но не слишком опасная толпа, в которой каждый является чьим-то родственником или знакомым... Все это способно погрузить игрока в неповторимую прелесть прекрасного жанра «фэнтези», который так часто опошляется неопытными ведущими, лишенными чувства художественного вкуса и воображения.

Экспериментируйте! Не докучайте игрокам тем, что их не интересует в данный момент. Ищите новые символы «фэнтези». Не закидывайтесь на средневековой историчности! Возьмите за основу этого мира простой сельский быт, неизменный во все времена, приправьте это своим воображением, добавьте немного патриархальности и побольше близости к природе, чуть-чуть романтичности и любви, подмешайте пару капель жестокости, неграмотности и бесхитростных эмоций людей, живущих в медленном и неторопливом ритме жизни, лишенной компьютеров, мировых войн, цен на нефть, курса доллара и прочих идолов современной цивилизации.

Игровой мир очень прост. Игровой мир довольно сложен.

От того, насколько хорошо вы сможете почувствовать прелесть бытовых мелочей, четко и безукоризненно очерчивающих грани игровой атмосферы, зависит эффективность «погружения» игроков в игру, а следовательно и удовольствие, доставляемое ею.



Особенности: [REDACTED] Средневековый быт.

Среди множества бытовых мелочей, которые, как было сказано выше, должны учитываться ведущим при создании игрового мира, необходимо упомянуть некоторые особенности средневекового образа жизни. В нем отсутствуют самые простые и привычные вещи, делающие нашу жизнь немного более приятной. Самый хороший пример – зонты. Люди, живущие в чистом «фэнтези» мире, попав под дождь либо спешат спрятаться от него под деревом или навесом, либо промокают насквозь. Последнее требует от них определенных действий в последующем – просушка одежды, забота о собственном здоровье и т.п. Перечень развлечений, доступных простому населению, довольно ограничен. Нет ни радио, ни телевидения, отсутствуют Интернет и библиотеки (*исключением являлись лишь крупные города, имевшие свои библиотеки, расположенные, как правило, в монастырях или при дворцах*). В таких условиях единственным доступным развлечением является секс, пьянка в ближайшей таверне (*нередко сопровождаемая дракой ради самой драки*) и разнообразные приключения, носившие порой не только рискованный, но и совершенно бессмысленный характер (*поиски Святого Грааля, края Земли и т.п.*). Помещения в темное время суток освещались тусклыми масляными лампами, свечами или даже лучинами – очутившись в подобных комнатах сейчас, вы бы нашли их гораздо темнее современных домов. Вам следует запомнить эту, казалось бы ненужную мелочь – в комнатах у простых людей по вечерам царил полумрак. Игроки могут не найти на полу оброненную монету или не заметить тех деталей интерьера, которые были бы явственно видны днем. Производство стекла в средневековье обходилось довольно дорого, следствием чего было плохое остекление окон домов – как правило эти окна были очень маленькими, а стекла – кривыми и мутными. Окна бедных домов зачастую не имели стекол вообще. В большинстве случаев окна всех домов имели ставни, закрывавшиеся по ночам для защиты от воров и непогоды. В городах отсутствовала система канализации. В лучшем случае туалеты устраивались в виде ям, вырытых прямо во дворе, но как правило отхожим местом были улицы (*иногда имевшие каналы для слива дождевой воды и фекалий*). Следует упомянуть и о том, что люди, не знавшие туалетной бумаги и имевшие довольно поверхностные представления о гигиене (*посещение бани или купание в озере один раз в полгода – вполне нормальное явление, а нечесаные грязные и сальные волосы – тем более*), в большинстве своем не подтирались после отправления естественных потребностей, либо использовали для этого листья каких-либо растений. Нижнее белье использовалось лишь мужчинами по случаю холодов (*в этом же случае женщины надевали на себя до 10 теплых юбок, создававших защиту от непогоды*). Некоторую помощь в вопросе гигиены оказывал дождь (см. выше), вымокнув под которым люди частично смывали грязь с одежды, тела и волос. Прямым последствием всего вышеописанного является нераспространенность мыловаренных производств (*имевшееся мыло создавалось из животного жира, было вонючим, темным и мягким, напоминая современное нам хозяйственное мыло*). Продолжая говорить о гигиене, следует отметить, что понятие «косметики» в жанре «фэнтези» как обобщенном образе средневековья должно ограничиваться лишь духами и ароматными маслами (*редкая и ценная вещь, доступная лишь знати и богачам*), кремами (*свинцовые белила или растительные румяна*), а также рядом хитростей, имеющихся у каждой женщины, следящей за своей внешностью. Однако в подавляющем большинстве случаев в игре должны встречаться простые люди, не использующие косметику как таковой и носящие лишь самые простые и примитивные украшения. Украшения и косметика богачей (*знати*) остается на усмотрение ведущего – эти люди, обладающие значительными денежными средствами, могли при желании обеспечить себя и своих родственников практически любыми средствами гигиены, косметикой и бижутерией, известной нам по книгам о средневековье. В отличие от нас с Вами, жители мира «фэнтези» находились на абсолютно различных культурных ступенях развития – подавляющую часть населения составляло грубое и необразованное сословие земледельцев, охотников, рыбаков и простых ремесленников. Несколько более разумными и воспитанными были опытные воины и купцы, которые в силу высокой мобильности своей профессии видели множество стран и могли с достаточной долей обоснованности высказывать суждения самого различного толка и свойства. Наиболее образованными и культурными, но не всегда более честными и человечными были дворянство, духовенство и рыцарство (*высшее воинство*). Ведущему следует учитывать отличия в стиле общения различных социальных слоев, а также общие правила этикета отношений между представителями неравных по своему статусу общественных групп.

## **Краткое речение до сути земли Хайяден**

Писано для всяких лиц, приезжающих в славную землю Хайяден – как усердных старателей, так и отчаянных храбрецов, изыскивающих здесь великой славы и сказочного богатства во славу всемогуществейшего божественного провидения, подарившего нам эти удивительные места.

Разрешите поприветствовать вас, добрые люди, на земле по имени Хайяден, слава о богатстве и превеликой необычности которой опережает даже такую быструю птицу, как народная молва и досужие вымыслы, несомненно приукрашивающие суровость здешней природы и умаляющие ее прочие достоинства, в числе которых следует упомянуть таинственную гору Хайяд, по имени коей была названа эта славная земля, и кафф – каменную плоть земли под оной горой, чьими удивительными свойствами укрощается самая разнообразная магия во всяком теле и пространстве.

Подлинная история этого края сокрыта густой пеленой минувших столетий, и лишь пыливый взор мудрого книгочея способен открыть те удивительные тайны, которые предшествовали появлению первых искателей приключений в Хайядене – таинственном месте беспощадных природных морозов и неописуемых душевных страстей.

Слово «Хайяд», следуя правилам, установленным непонятными произносительными обычаями здешних мест, должно явственно означать собой слова «Лед», «Холод» или «Зима». Название «Хайяден», гласящееся как «сердце зимы», указывает таким образом на основное свойство сего удивительнейшего места – пронизывающий холод и трескучие морозы, от которых стынет геройская кровь и леденеет даже самое горячее сердце.

В достопамятные времена местность эта была сокрыта от глаз людских, равно как и от взора любого иного существа, кроме разве что диких зверей и вольных птиц, свободно преодолевающих мрачные горные пики, опоясывающие гору Хайяд и лесистую долину, раскинувшуюся вокруг нее. Смутные сказания наших отцов все еще могут донести до ушей, готовых выслушать любые странности, скупые и противоречивые сведения о том, что в горах вокруг Хайядена существовала какая-то сила, оберегающая эту зачарованную местность от странников – как шальных, так и исполненных нешуточной решимости преодолеть горы. Эта сила, имевшая несомненно магическое происхождение, вступала в полную власть лишь на высоких горных перевалах – там, где ласковое лето влажной подгорной низины уступало место ненавидящему холоду, заковывающим в свои нерушимые пути все живое, рискнувшее возвыситься над землей на высоту более пяти тысяч локтей. Эта сила, являясь в виде тумана, тяжким мороком опутывала головы путников и заставляла их возвращаться домой, либо до изнеможения кружить вокруг одного и того же места. В души иных храбрецов она поселяла нечеловеческий страх, являя им чудовищные видения потустороннего свойства – словом, отводила всякую живую тварь прочь от Хайядена. И поныне старики тех мест, сохранившие свою память в порядке и

благочинии, лишь шепотом рассказывают о редких смельчаках, отважившихся бросить вызов дурной славе этих гор, и тех немногих из них, что возвращались домой – поврежденные как бранным телом, так и вечной душой.

Мне, простому и смиренному писарю, невозможно предполагать причины перемен, произошедших в тех местах в течение последней сотни зим. Неведомые силы, скрывающие Хайяден от пытливого взора разума, будто бы дрогнули и уступили натиску армии старателей и людей горного ремесла, которые быстро уловили суть случившихся изменений и стали отчаянно прокладывать себе путь сквозь ранее непреступные горы, беспрекословно терпя лишения и не считаясь с никакими жертвами. В считанные дни молва об открытии земли Хайяден прогремела по всем близлежащим королевствам и странам, пронеслась над океанами, и, отразившись от вечного неба, вернулась к нам в виде изыскания залежей каффа – странного голубоватого камня, видом своим более всего напоминающим чистое песочное стекло. Кафф являл из себя величайшее чудо, доступное для извлечения из недр земли – будучи хрупким и неплавящимся камнем, он поглощал любые магические силы вокруг себя полностью и без малейшего остатка. Было установлено, что сила воздействия каффа на всякую магию зависит исключительно от размеров самородка – и это некоторым образом объясняло былую неспособность даже самых опытных волшебников проникнуть сквозь пелену таинственной силы, защищавшей Хайяден, ибо корни этой силы явным образом крылись в свойствах каффа, но вынести ничего более доступного из этого наблюдения уже нельзя, ибо означенная сила по неведомым причинам сгинула без следа.

Хайяден, открыв миру свой таинственный лик, незамедлительно преобразился под воздействием благодатного присутствия живой и понимающей души в лоне своем. Люди, переселяющиеся в эту местность, узнавали суровый нрав этой земли еще на самых подступах к ней. Мороз бывал невыносим – как в те времена, когда никто не знал об этой земле, так и сейчас, когда в нее стремится всякого рода рабочий и родовитый люд, привлекаемый манящим богатством горного дела – преодоление перевалов всегда являло собой крайне опасное начинание, чья самоубийственность была невелика лишь в середине лета, когда теплые ветра доходили до пиков гор и разбавляли собой мертвенеющий холод вечных льдов. Расположение перевалов, увы, всегда было изменчиво – лед, покрывающий собой горы, имел свойство таять, что в свою очередь вызывало его перемещение вниз, а открывшееся пространство немедленно заполнялось снегом, который быстро смерзался и зачастую обращался в непреодолимую стену. Необходимость искать новые перевалы возникала и возникает каждый год – но это не пугает отважных храбрецов, рискнувших бросить вызов самому Хайядену – воплощению вечной зимы, сердце которой сокрыто в древней горе Хайяд.

На высоте свыше пяти тысяч локтей воздух из густого бархата превращался в легкий ситец – редкий путник, преодолевающий горный перевал, избегал головокружений и харканья кровью. Солнце, повернувшее свой неумолимый лик в



сторону бескрайних снежных полей, награждало смельчаков потемнением кожи и болезненной слепотой.

На этих поганных перевалах не было зверей – даже древние драконы обходили эти спокойные и безлюдные горы стороной, избирая для себя менее суровые и таинственные обиталища. Лишь одно вселяло надежду в несчастную душу путника – не было больше той странной силы, которая отвращала все живое от этих мест такими жестокими способами, о которых боялись рассказывать даже те, кто сумел вернуться оттуда живыми, преодолев крутые подъемы по острым как бритва скалам, миновав долгие переходы по обманчиво крепким ледовым полям и выбравшись из цепких объятий ледяной бури, носящей по горам бесчисленное множество острых ледяных иглоз, в считанные минуты сдирающих мясо с костей.

Миновав означенные невзгоды, храбрец, перебирался по ту сторону гор и мог воочию наблюдать равнину, лишенную снега и раскинувшуюся на значительной площади, расположенной внизу между суровыми горными пиками. Первое, на что обращался усталый взор путешественника, осматривающего оную равнину – странная ледяная гора, стоящая посреди этой местности – не столь высокая, сколь необычная по своей форме. Гора Хайяд – именно так ее стали называть первопроходцы, имела высотой около двух тысяч локтей и была как бы сокрыта окружающими ее вершинами, будучи незаметной для взоров, направленных извне этих гор. С виду похожая на огромный муравейник, Хайяд всецело лишена какой-либо растительности, хотя во время спуска от горных перевалов к равнине Хайядена возможно встретить произрастающие на бедной ледяной почве горных склонов редкие травы и кустарники, постепенно смыкающие свой строй, с тем, чтобы внизу превратиться в огромную армию дремучих вековых лесов, покрывающих почти весь Хайяден и имеющих довольно дурную славу – ведь одним богам ведомо, что может скрываться под беспросветной темнотой древних деревьев, старше которых были только окружающие их горы. В отличие от лесистой равнины заснеженного Хайядена, сама гора Хайяд явственно выделялась слепящей белизной и вызывающей противоестественностью своих форм. Именно у подножия этой горы и был найден кафф, остекленевшие синие жилы которого пронизывали камень, уходя глубоко под землю. Сама же Хайяд, как это выяснилось весьма позже, являла собой неразумную конструкцию из льда и каменной пыли, начисто лишенной ценного каффа и потому непривлекательная для старателей.

Учитывая ценность каффа, вскоре после своего открытия он, равно как и все его месторождения вокруг горы Хайяд, были объявлены собственностью государства. Ради благого дела привлечения старателей в это опасное и удивительное место им вскоре было позволено возводить в Хайядене собственные шахты и мастерские, которыми можно было пользоваться и передавать по наследству без каких-либо крючкотворств и ограничений. Государство получало кафф от караванов, которые в свою очередь имели свои барыши от доставки этого волшебного минерала через горы. Объемы добычи каффа до сих пор весьма

невелики, что позволяет властным чиновникам контролировать его доставку со всей строгостью закона.

Находясь в холодном Хайядене, можно с легким сердцем забыть о магии. На склонах горы Хайяд ее попросту нет - несметные залежи қаффа под этой горой способны развеять любое, даже самое искусное волшебство. В местах, расположенных неподалеку от Хайяда, действует лишь самая слабая магия навроде исцеления - ровно настолько, насколько это необходимо для ускорения заживления легких ран и избавления от обморожений. На склонах могучих гор, опоясывающих Хайяден, а также на студеньих перевалах, ведущих из Хайядена, магия постепенно набирает силу и полностью возвращается к своей былой мощи, лишь только волшебник удалится от горы Хайяд на расстояние, измеряемое двумя днями пешего пути.

Климат Хайядена отличается крайним смятением - в силу особого обращения воздуха в окрестных горах, эта местность либо являла собой пейзаж весеннего благоденствия, когда сходил снег даже в непролазном лесу, а на полянах появлялся робкий первоцвет, либо превращалась в скорчившееся от невыносимого мороза живое существо - стволы деревьев гудели от боли, раздираемые весенними соками, замерзшими внутри их тел, мягкая земля покрывалась глубоким снегом, а небо покрывалось черными тучами и лишало землю самого слабого лучика света, превращая божий день в самую неподдельную ночь. Времена оттепели или хлада могли тянуться несколько дней, но могли и задерживаться в Хайядене на долгие месяцы, которые, будучи влажными и теплыми, помогали людям изыскивать пищу и пробиваться через оттаявшую землю к драгоценному қаффу, а будучи темными и холодными заставляли их прятаться по домам и жаться поближе к огню в жалких попытках сохранить последнее тепло в своем уставшем теле.

Через Хайяден не текут реки - и лишь обширные, но неглубокие озера воды, стекающей во время оттепели с гор, разнообразят собой суровый облик горы Хайяд, окруженной густыми вечнозелеными лесами, в которых ранее не водился никакой дикий зверь. Совсем недавно сюда стали проникать всякие разнообразные твари - кролики, олени, крысы, медведи и прочие лесные существа, перебирающиеся через горы в благоприятные летние месяцы. В наши времена охота на зверя или рыбалка разнообразит стол хайяденцев свежим мясом, ибо в остальное время они довольствуются привозным провиантом, будучи зависимыми от периодичности маршрутов торговых караванов, осуществляющих рискованные рейсы через горные перевалы Хайядена.

Следует отметить, о мой внимательный читатель, что исчезновение всяческих препятствий на пути в Хаййден стало причиной появления в этой местности не только человека - помимо этого сюда пришли и другие создания вроде эльфов или гномов, однако несмотря ни на что Хаййден до сих пор заселен в большинстве своем родом человеческим - неприхотливым и работающим. Птицы, сумевшие перелететь через горы, остаются здесь, свивая гнезда на холодных скалах или могучих деревьях - и это звериное поведение как бы рисует собой одинаковую историю большинства переселенцев, рискнувших прийти в Хаййден за



каффом. Почти все остаются здесь, образуя семьи и поселяясь в единственном крупном городе Хаяйдена под названием Дарред, или, как его иногда неумышленно коверкают местные мужланьы – Жа да ред. Слово это по всей видимости означает собой искаженное гномье: «шахта», «прииск». В отсутствие каких-либо опасных врагов Дарред не имеет значительных фортификаций и более напоминает разросшуюся деревню, в которой обитают люди самых разных профессий и рангов. Иногда в Хаяйден захаживают кобольды, тролли или даже орки, однако редкость подобных печальных происшествий не подвигает жителей Дарреда к построению стены или хотя бы бревенчатого частокрала вокруг города – благо достаток древесины и мягкой глины с мелководных пресных озер не препятствует быстрому возведению жилых домов и иных построек, предназначенных для торговли, ремесла и развлечений. В горных шахтах раскинувшихся вокруг горы Хаяйд совсем недалеко от Дарреда, добытый кафф сразу же перерабатывают в мелкую пыль, переправляемую в дальнейшем с крупными и хорошо защищенными караванами за пределы Хаяйдена. Означенные караваны являются также и единственно надежным средством доставки новостей и отправления разного рода посылок, исправно собираемых жителями Дарреда для своих сродственников, оставшимся жить за горами – ведь кафф, сокрытый в здешней земле, делал безнадежной всякую попытку магического сообщения, так что короткая весточка или письмо, переданные через караван, были единственным надежным способом сообщения с внешним миром.

Над всем Хаяйденом верховодит мэр Дарреда, избираемый населением города при последующем благословении этого выбора высшей властью нашего славного государства. Однако ограниченность Хаяйдена от остальных земель, превратившая процедуру утверждения мэра скорее в обычай, нежели чем смутную необходимость, создала все условия для развития в Дарреде диковинной формы народного управления – имея всю полноту распорядительной, судебной и законообразующей власти, мэр несомненно зависит от крупных семейств разработчиков каффа – первопроходцев, занявших почти все ценные участки месторождений этого минерала и построивших собственные шахты. Городской совет, состоящий из наиболее старых и уважаемых жителей города, за все время его существования собирался лишь несколько раз для решения наиболее важных вопросов, касающихся создания в Дарреде военных барачков, в коих надлежало содержать солдат, потребных для охраны города и караванов, а также установлению прямого государственного контроля за добычей каффа. Однако то, что данные решения так и не были приняты, красноречиво свидетельствует о действительной влиятельности семейств добытчиков каффа, который, будучи объявленным собственностью государства, скупался караванами по установленной цене и, несмотря на значительность последней, нещадно разворовывался означенными семьями, богатевшими от такого промысла прямо на людских глазах.

Путникам полезно было бы знать, что в Дарреде производится оружие довольно недурного качества, ношение которого является повсеместно

разрешенным ввиду частых стычек, возникающих в основном из-за каффа, но впрочем всегда улаживаемых самым мирным образом, ибо жители, поголовно носящие оружие - от простого крестьянина до родовитого помещика или члена семьи добытчиков каффа в случае шалости заезжих гостей, междоусобной ссоры семей или какого иного разбоя всегда могут собираться в единую грозную силу и, свято чтя власть избранного ими мэра, изловить смутьянов и отвести их на скорый и справедливый суд в городскую ратушу. Несмотря на то, что наибольшая доля местных жителей работает в артелях богатых семей, некоторые из хайяденцев все же довольствуются теми крохами каффа, которые им удастся самостоятельно добыть на незанятых лесных участках поблизости от горы - там же, где находятся неглубокие шахты, извлекающие из холодных недр земли звонкую медь, хрупкое железо и рассыпчатый уголь для постоянно растущих нужд города. Вдали от Хаййд каффа воистину мало и найти его ох как непросто - тонкие жилы этого минерала коротки и идут от горы весьма недалеко, но даже того, что там иногда находится, вполне хватает для обращения безродного простолюдина в уважаемого богача.

О читатель!

Прочитав сей скромный труд вы узнали то немного, что было в моих силах поведать об удивительной земле Хаййден и ее главном чуде - каффе, чьи свойства завлекают внимание магов по всему миру, а также о суровом климате и непередаваемой красоте здешних мест, в которых алчность и преступность крупных семей первопроходцев, занявших самые богатые на кафф места вокруг горы Хаййд и постепенно превратившихся в наследственных собственников расположенных там горных производств, странным образом уживается с отчаянным стремлением простых рабочих разбогатеть на старательстве, скопить немного денег, преодолеть опасный горный переход и вернуться домой, равно как и силе единства местных жителей в борьбе с опасностью, об их свободолюбивом нраве и о многом другом, что вы сами можете уразуметь из прочитанного вами речения до сути земли Хаййден.

*Примечание переписчика:*

Данный свиток был случайно найден среди вещей каравана, следующего напрямиком из Дарреда и занесенного снегом во время перехода через горы Хайядена. Автор этого труда остался неизвестен, однако свиток был переписан мною со всей аккуратностью и тщательностью, надлежащей при обращении с вещами умерших, ибо он есть одно из немногих писанных свидетельств о земле Хаййден.

Илуар Симерианский, скромный писарь-хронограф.

Хаяйден глазами ведущего:

Общие рекомендации к началу игры



Данный модуль рассчитан на две группы игроков общим числом до 6 человек (*по 3 человека в группе*). Преобладающий состав партии должен быть «силовым» – файтеры, паладины, рыцари, боевые маги, а также целители. Если игровая механика позволяет создание персонажей, совмещающих в себе качества волшебника и воина, игрокам рекомендуется придерживаться следующего шаблона генерации: воин с разносторонними знаниями боевых искусств (*в рамках всей группы игроков возможна их специализация на определенном виде оружия или стиле боя*) и поверхностными знаниями магии (*самые простые заклинания вроде исцеления ран или освящения окрестностей*). В силу специфики игрового мира этого модуля (*наличия в нем сильного антиманического вещества*), более глубокие познания персонажей в области магии будут им совершенно бесполезны.

Конкретное количество игровых персонажей и их специфика остается на усмотрение ведущего с учетом того факта, что в модуле фактически участвует не одна, а две группы игроков, которые в течение некоторой части сюжета будут действовать самостоятельно, а возможно и друг против друга. Обе группы должны быть примерно

одинаковыми по своему составу и отличаться друг от друга лишь мастерством (*уровнем*) персонажей. Согласно основной концепции модуля, о которой было сказано во вступлении, одна группа персонажей составляется из опытных игроков, а другая – из новичков. Подробнее о разделении игроков на группы будет сказано ниже.

Ведущему рекомендуется ограничивать мастерство (*уровни*) боевых и магических персонажей на каких-либо небольших значениях, т.е. не запускать в игру откровенно сильных бойцов и магов. Уровни иных видов (*классов*) персонажей – бардов, воров, рейнджеров и т.п. могут быть чуть выше других, т.к. это не будет оказывать заметного влияния на ход игры. В процессе развития сюжета модуля игроки должны получать новые уровни, т.к. сложность этой игры с течением времени значительно возрастает.

«Жестокое сердце зимы» может вестись как часть крупного сеттинга, либо как отдельная игра.

### **Формирование двух групп игроков**

Наша история начинается в каком-либо крупном и влиятельном государстве выбранного Вами игрового мира (*империя, королевство и т.п. – далее по тексту просто «государство»*).

Персонажи получают задание у влиятельной организации или лица, связанных с изучением магии (*Совет Магов королевства, Верховный Маг при королевском дворе, и т.п.*), суть которого будет изложена чуть ниже. Сами персонажи должны каким-либо образом быть связаны с лицом или организацией, дающих им это задание (*например, быть верными подданными королевства, друзьями Великого Мага или исследовательской группой Совета Магов*) – данная связь заставляет их выполнять доверенное поручение (*следовать сюжету модуля*) и прилагать все усилия (*включая самопожертвование*) для завершения полученного задания.

Здесь и далее в модуле, лицо или организация, давшая персонажам игровое задание на этот модуль, будет для удобства именоваться «**Совет магов**».

Суть этого задания заключается в нижеследующем: в Хайядене, который официально является частью данного государства, в отсутствие непосредственных представителей государственной власти стал резко увеличиваться уровень преступности. По предположениям Совета магов, это имеет непосредственную связь с добычей каффа – влиятельные семьи добытчиков каффа утаивают большую часть этого ценнейшего минерала от скупщиков, скапливая таким образом крупные капиталы, что подталкивает простых местных жителей (*добытчиков каффа, работающих на эти семьи*) к аналогичным действиям – т.е. незаконной добыче и продаже каффа. По сообщениям караванных купцов, на фоне этой неблагоприятной картины также наблюдаются междоусобные войны семей, чаще всего носящие скрытый характер (*заказные убийства, отравления, кражи*), а также высокий уровень бытовой преступности среди простого населения.



Подобные явления наблюдаются уже довольно давно и превращаются в устойчивую тенденцию, что говорит о неспособности мэра Дарреда (*досточтимого Эарла Танкерта – бывшего торговца и известного путешественника*) контролировать растущую криминогенность Хайядена собственными силами.

Вооруженные отряды членов семей добытчиков каффа (*конкретные фамилии семей неизвестны, т.к. из-за частых междоусобных стычек семьи, владеющие наиболее ценными участками месторождений каффа, часто меняются*) не могут и не хотят обеспечивать правопорядок в этом регионе – им на руку сложившееся положение, дающее отличные возможности для быстрого обогащения.

Ввиду того, что местное самоуправление, дарованное жителям Хайядена много лет назад, дает им право самостоятельного решения вопроса о необходимости создания постоянных полицейских формирований или допуска государственных войск на свою территорию для выполнения полицейских функций, население Хайядена также не намерено лишать себя возможности безнаказанного воровства каффа, создав собственные силы охраны порядка или допустив солдат в Дарред.

Учитывая то, что государство постоянно теряет огромные деньги от краж каффа, а также то, что его запасы в Хайядене являются государственной собственностью, официальные власти (*император, король и т.п. – в зависимости от сеттинга*) решили попытаться взять ситуацию в свои руки и, не нарушая права Хайядена на самоуправление, установить негласный контроль над добычей каффа, послав в Хайяден специальную команду людей (*в нее могут входить и представители иных рас – эльфов, гномов и т.п.*), задачей которой является сбор данных о добытчиках каффа и неофициальная борьба с преступностью Хайядена (*в том числе с применением физической силы*), которая еще не приняла характер эпидемии, однако уже сделала Дарред и его окрестности небезопасными по ночам.

Очевидная специфика этого задания, связанного с ценным магическим минералом, предопределила его передачу в ведение Совета Магов, который в спешном порядке подготовил и снарядил вышеуказанную команду, состоящую, как вы уже догадались, из наших игроков.

Таким образом, наши игроки являются агентами государства в Хайядене, наделенными полным правом на совершение правосудия (*в том числе и казни*). Однако в силу секретности этой миссии игрокам не было предоставлено никаких официальных документов, подтверждающих их высокие полномочия – напротив, в Совете Магов им было сказано, что они должны вести себя как обычные граждане (*старатели, наемные охранники рудников каффа и т.п.*) и осуществлять свое задание скрытно, доставляя преступников мэру Дарреда и не совершая громких публичных казней или иных действий, способных выдать в них наемников Совета магов или выставить себя в глазах хайяденцев в качестве обычных преступников. Физическое устранение преступников в обход всех местных систем народного правосудия допускается лишь в крайнем случае – чрезмерно агрессивное полицейское поведение игроков чревато превращением этой тайной группы в простых бандитов, над которыми может быть учинен общественный самосуд или в лучшем случае – суд у мэра, когда никто не вступится за игроков, а представители государственной власти, буде таковые найдутся в этом регионе, будут отрицать любую связь подсудимых с Советом магов.

Во время исполнения этого задания игрокам категорически запрещается публично упоминать о сути своей миссии или раскрывать хайяденцам свою личность.

Для оправдания подобной деятельности игроков Совет Магов предлагает формальное прикрытие – согласно разработанной им «легенде», игроки являются опытными наемниками, специализирующимися на розыске преступников самого разного рода. Перед началом выполнения задания игрокам вручается свиток, содержащий рекомендательное письмо мэру Дарреда. В данном письме, исполненном от руки каким-то безымянным писарем, и подписанным благородным **Альдусом Ниведином** – известным купцом и меценатом, проживавшем в столице государства и отличавшимся чрезмерным вольнодумством (*последовательно критиковавший государственную власть этой страны*), содержались самые положительные отзывы об игроках и описывались их профессиональные качества, проявленные во время работы на Альдуса.

По прибытии в Дарред игрокам следует предъявить данное письмо мэру города – по замыслу Совета Магов, эта фальшивка, написанная известным купцом и диссидентом, будет иметь немалый вес в хайяденском обществе, обеспечивая рекомендованным в нем лицам официальное прикрытие для их розыскной деятельности, внешне никак не связанной с выполнением миссии государственной важности.



Это задание было дано игрокам сроком на один год – по истечении него они должны будут вернуться в Совет магов с докладом о проделанной работе.

Для выполнения столь тайного и крайне деликатного поручения, игрокам предоставляются довольно крупные суммы денег и разнообразная экипировка по их выбору (*стоимость экипировки каждого игрока не должна превращать его в непреступную стену, плотно увешанную самым немыслимым оружием, но и не делать из него рыцаря печального образа с медным тазом на голове*).

## **ВНИМАНИЕ!**

Следуя тому, что было сказано выше, ведущему необходимо разделить игроков на **две группы**, примерно одинаковые по своему составу.

**В первую группу** игроков будут входить **только опытные ролевики**.

**Вторую группу** игроков должны составлять **новички в ролевых играх**.

Вышеописанное задание получает **только первая группа** игроков.

Сама игра фактически начинается не с момента получения игроками первой группы своего задания, а с момента их прибытия в Дарред – столицу земли Хайяден. Задание Совета магов, равно как и текст вводной рекомендуется давать игрокам «заочно» – т.е. вне игры, не моделируя переход игроков через горы.

Вторая половина команды, схожая по своему составу с первой, вводится в игру несколько позднее. Ведущему следует экипировать ее по образу и подобию первой группы, однако не давать никаких вводных заданий – вторая группа игроков вступит в эту игру с «чистого листа», без всякой предыстории. Сюжетной основой такого способа ввода этих персонажей в игру будет амнезия – полная потеря памяти всеми членами второй группой игроков, начинающими свою игру в городе Дарреде – чуть позже первой группы игроков.

Подобная схема формирования группы позволяет мастеру проводить данный модуль как часть крупной игровой кампании, сформировав первую группу игроков из лиц, уже участвующих в игре, а вторую группу – из новичков (*в этой игре, но не в РПГ*), желающих присоединиться к ней.

В процессе ведения игры, ведущему наверняка потребуется отвечать на некоторые вопросы игроков, возникающие после прочтения ими вводного текста («Речение до земли Хайяден») и беглого знакомства с Хайяденом. Ниже даны некоторые предварительные комментарии и объяснения особенностей этой местности, отсутствующие в «Речении...» или попросту неизвестные ее анонимному автору.

Хаяйден глазами ведущего:

География Хаяйдена

Падение магических барьеров неизвестного рода, защищавших Хайяйден от вторжения извне, произошло примерно за сто лет до начала этой истории.

Местность Хайяйден имеет форму неровного круга диаметром около 50 километров и представляет из себя равнину, раскинувшуюся между крутых склонов гор. Около половины длины горных границ Хайяйдена граничит с государством (*конкретное название и история государства зависит от выбранного сеттинга – см. выше*). Именно через эти горы можно добраться до Хайяйдена или выйти из него. Остальные горы, опоясывающие Хайяйден и не составляющими общей границы с государством, являются практически непреодолимыми (*кроме того, за ними лежат следующие группы гор или бесплодные, пустынные земли – зависит от географии мира из выбранного сеттинга, не представляющие для игроков никакого интереса*).

Перевалы гор, граничащих с государством на западе, доступны для использования в период с июня по август. В эти месяцы шансы на благополучный переход через горы наиболее высоки. Попытка пробраться в Хайяйден (*или выбраться из него*) в декабре-феврале однозначно обречена на провал.

Перевалы через горы Хайяйдена являются непостоянными – их местоположение и надежность зависит от температуры и направления воздушных потоков, на некоторое время сметающих снег и лед между горных пиков. В среднем один перевал остается безопасным не более месяца и исчезает (*зарастает снегом и льдом*) в течение двух-трех месяцев с момента своего образования.

Переменчивая погода Хайяйдена, обеспечиваемая особой циркуляцией воздуха в горах, затрудняет путешествие по воздуху (*драконы, пегасы, грифоны, вьюверны и т.п.*). Крупные летающие существа не могут справиться с ледяными потоками воздуха – и только у мелких птиц есть хороший шанс «оседлать» поток воздуха и преодолеть на нем смертельно опасные горы.

Высота гор вокруг Хайяйдена колеблется от двух до четырех тысяч метров. Растительность Хайяйдена (*в основном это крупные сосны, немного лиственных деревьев, мелкая трава, цветы, кустарники и мох*) заканчивается на высоте около километра, уступая место серым камням, холодному ветру и ослепительному снегу. Флора и фауна Хайяйдена приспособилась к суровым холодам и резким перепадам температур – в короткие периоды оттепели происходит бурное цветение и плодоношение всех растений Хайяйдена (от мха до деревьев), однако кроме этого они ничем не отличаются от своих собратьев, произрастающих вне Хайяйдена в более благоприятных условиях. Крупные водяные растения отсутствуют – в водоемах Хайяйдена можно найти лишь небольшие водоросли, составляющие одно из звеньев пищевой цепи обитателей местных озер и ручьев.

В горах со стороны государства (*до перевалов в Хайяйден*) живут самые разнообразные существа (*на усмотрение ведущего*), но в целом эти горы не опасны – напротив, в них можно наткнуться на широкие тропы от караванов, периодически совершающих свои нелегкие и опасные путешествия за каффом. У подножия гор расположено несколько действующих фортов государства – старые и немногочисленные каменные укрепления, не представляющие из себя никакой военной ценности.

На перевалах к Хайяйдену путников могут поджидать опасности, связанные с погодой – снегопады, бураны, ледяные шторма (*несущие тонны мелких и очень острых ледяных игл*), сходы лавин, трещины в ледниках, ледяная слепота (*при ясном небе в солнечную погоду снег способен надолго ослепить практически любое существо со зрением, аналогичным человеческому*), нехватка кислорода (*особенно остро ощущается при попадании игроков в область низкого давления, возникшую в результате хаотического движения воздушных потоков*). Переходя через горы (*повторяю – игру рекомендуется начинать с момента прибытия игроков первой группы в Дарред – путешествия в горы могут осуществляться игроками позднее во время игры*), игрокам необходимо постоянно следить за тем, чтобы их одежда оставалась сухой – иначе они рискуют получить сильные обморожения. Игрокам также следует иметь с собой запас теплой одежды, звериные шкуры (*укрытие от снежных буранов и ледяных штормов*), повязки из темной полупрозрачной материи (*вместо солнцезащитных очков на глаза*), большой запас воды (*потеря жидкости в таких условиях довольно ощутима*), сытной пищи (*богатой жирами*), запас сухих дров, надежное средство для разведения огня и элементарный «средневековый» альпинистский набор (*металлические крючья с веревкой*). Магические предметы, практически бесполезные в Хайяйдене, будут игрокам излишней обузой.

На склонах гор со стороны Хайяйдена пустынно. Как и во всем этом регионе, в горах довольно мало диких животных (*в основном – травоядные, крайне редко – хищники*) и

иных сказочных существ (*тролли, кобольды и т.п.*). В период оттепелей охотники иногда добывают в местных лесах некрупных кабанов, оленей, зайцев, белок или мелкую птицу (*куропатку, утку и т.п.*). Охота не является распространенным ремеслом среди хайяденцев, представляя из себя скорее развлечение и средство для привнесения некоторого разнообразия в меню.

От спонтанного воздействия теплых и холодных ветров снег, таящий на склонах гор вокруг Хайядена, образует небольшие горные ручьи (*в которых водится рыба*), стекающие в свою очередь в крупные неглубокие озера (*полностью замерзающие в периоды преобладания холодных ветров с гор*).

Температурный режим Хайядена практически неизменен в любое время года и составляет от  $-30$  (*когда с гор дуют ледяные ветры*) до  $+25$  (*в период преобладания теплых потоков воздуха*). Колебания температур (*смена преобладающих ветров*) бывают весьма резкими (*оттепель может уступить место жестокому морозу в течение всего нескольких часов*) и происходят с частотой от двух недель до нескольких месяцев. **Если иное не предусмотрено настоящим модулем, ведущий может самостоятельно устанавливать погоду в Хайядене на любой текущий момент игры.**

Почва Хайядена довольно бедна и не пригодна для земледелия даже во время самых долгих оттепелей.

Наиболее активное проявление жизни в теплый период наблюдается около озер – после таяния льда в них оживает рыба, по берегам расцветают робкие, крохотные цветы, а в воздухе появляются сонливые насекомые, спешащие как можно быстрее дать жизнь своему потомству.

В центре Хайядена стоит гора Хайяд – имея высоту чуть более километра, она представляет из себя неправильный конус со сглаженной вершиной (*чем-то напоминает обычный лесной муравейник*). Гора состоит из льда и вмёрзших в него камней. У основания горы в плотной каменной породе находятся месторождения каффа (*голубого стекловидного минерала*), опоясывающие весь Хайяд, но не уходящие от него более чем на 100 метров. Кафф залегает в виде тончайших голубых жил (*также пригодных для переработки в порошок, но не составляющих основной предмет добычи*), на которых довольно часто встречаются утолщения («самородки»). Наиболее крупные самородки каффа весят около пятисот граммов, самые мелкие – несколько граммов. В самой горе Хайяд каффа обнаружено не было – гора является простым куском льда и каменной крошки. Ее лед имеет одну странную особенность – он не тает даже в периоды оттепели (*температура около горы постоянно держится в районе нуля градусов*) и быстро зарастает там, где поработала кирка старателя. По предположениям местных жителей на вершине горы Хайяд сталкиваются холодные ветра, встречающие мокрый воздух и замораживающие гору, не давая ей растаять даже в периоды оттепели, а также заживляющие ее раны, причиненные вмешательством человека. По причине такого странного поведения и очевидной бесперспективности добычи каффа гора Хайяд никогда и не была разведана глубже 10 метров от своей поверхности.

Вокруг горы Хайяд построено множество простых деревянных барачков, скрывающих собой входы в шахты каффа. Большая часть этих барачков принадлежит нескольким богатым и влиятельным семьям Хайядена. Каждый из этих барачков оснащен простейшим печным отоплением, а также местами для отдыха добытчиков и приспособлениями переработки добытого каффа в удобный для транспортировки порошок («песок»). В данных бараках имеется вход в подземную шахту. Шахта представляет собой вертикальный канал глубиной от 5 до 20 метров и шириной около трех метров. От центрального канала шахты иногда отходят боковые ответвления различных размеров и длины. Освещение шахты осуществляется при помощи небольших масляных ламп, укрепленных в ее стенах. Спуск добытчиков в шахту производится при помощи лестницы или веревки. Измельченная порода извлекается на поверхность в ведрах посредством лебедки, после чего промывается и перерабатывается в порошок непосредственно в бараке. Добытый товар как правило доставляется в специальные хранилища, находящиеся в Дарреде (*в особняках собственников данной шахты*), либо (реже) складывается в особых потайных ответвлениях шахты. Вокруг шахт возвышаются большие отвалы – кучи измельченной породы, вынудой из земли во время прокладки шахты.

Еще одна странность Хайядена – в окрестностях горы Хайяд (в основном это *густые леса из вековых сосен*) живут странные, но безобидные зверьки – воллопы. Напоминаая крупных волосатых обезьян, воллопы довольно малочисленны и стараются не попадаться на глаза людям – большинство из жителей Хайядена либо не знает об их существовании,

либо не уделяет этому никакого внимания. Местные охотники не выслеживают осторожных волопов, предпочитая им более доступную дичь – волков, кабанов, лис, оленей или зайцев. В силу этого сказать что-либо определенное об образе жизни и повадках волопов не представляется возможным.

В Хайядене не практически не действует магия, поглощаемая залежами каффа вокруг горы Хаяйд. Подробнее об этом свойстве Хаяйдена смотри вышеприведенный текст «Речение до земли Хайяден». Это касается и магии священников (*силы богов*) – в целом она действует крайне слабо, а в непосредственной близости от горы Хаяйд исчезает совсем.



Хаяйден глазами ведущего:

Хаяйден вчера и сегодня

Хайяден находится на территории (в пределах официальных границ) государства, которое Вам надлежит выбрать в начале игры (руководствуясь используемым сеттингом). Долгое время эта земля не интересовала официальные власти, представляя из себя лишь очередной бесполезный кусок гор на карте.

После падения таинственных волшебных барьеров, скрывавших Хайяден, месторождения каффа начали привлекать к себе смельчаков, рискнувших поставить на карту свою жизнь против быстрого обогащения.

Смертельная опасность, связанные с преодолением горных перевалов Хайядена, а также неблагоприятные климатические условия существования на этой земле породили странное явление – обычно жадные и расчетливые государственные чиновники не спешили покидать насиженные места и переселяться в богатую, но далекую и опасную землю. Таким образом, Хайяден, совсем недавно ставший таким доступным, превратился в административно изолированную провинцию.

Отсутствие официальных представителей государственной власти в Хайядене обусловило невозможность установления контроля над этим регионом (армия, государственные учреждения, строительство городов, контроль над добычей каффа и т.п.) и вынудило государство даровать Хайядену ограниченное самоуправление. Таким образом, молодая земля Хайяден превратилась в некий аналог российской Запорожской сечи – сюда приходили не только простые рабочие, но и матерые преступники, однако все они были объединены одним единственным желанием – быстро разбогатеть. Подобное единодушие способствовало разумному использованию дарованного Хайядену самоуправления – местное население могло самостоятельно избирать мэра, формально утверждаемого верховной властью государства, и самостоятельно обеспечивать порядок в регионе, используя для этого добровольные отряды и народные ополчения. Кроме того, хайяденцы могли решать довольно широкий круг вопросов местного значения – от постройки городов или изменения ландшафта местности (вырубки лесов, осушения озер и т.п.) до создания постоянных вооруженных сил региона (собственное ополчение). Законодательная и исполнительная власть в пределах этой компетенции принадлежала мэру самого крупного поселения Хайядена – города Дарреда. На мэра также были возложены функции судебной власти – он обладал всей полнотой свершения суда над жителями Хайядена за исключением дел особой важности (убийства родовитых лиц, государственные измены, перевороты и иные замыслы против страны), подсудных государственной судебной системе (хотя чаще всего преступники подобного ранга не доживали до своей выдачи государственным чиновникам – понятие «правосудия» у местных жителей было развито довольно остро, если не сказать болезненно). Следует отметить, что установившаяся в Хайядене судебная практика позволяла урегулировать большинство споров между гражданами (имущественные или уголовные дела) без вмешательства местной власти (суда у мэра) путем проведения дуэлей (организуемых с обязательным уведомлением мэра по обоюдному желанию обеих сторон) в специально отведенном и огороженном месте. Форма и правила проведения дуэли устанавливались сторонами – это могла быть дуэль словесная (поединок поэтов, бардов и т.п.), результаты которой как правило оценивались зрителями, либо дуэль физическая (драки на мечах или кулачный бой). Победитель дуэли автоматически выигрывал спор. Смерть на дуэли не приветствовалась, хотя и допускалась. Отказ от участия в дуэли не лишал сторон права обратиться за правосудием к мэру Дарреда, однако зачастую покрывал отказавшуюся сторону позором.

Развитие свободного Хайядена происходило довольно быстро. За считанные годы были построены глубокие (до 20 метров) шахты, занявшее все пространство вокруг горы Хайяд. Из камня, добытого в шахтах вместе с каффом, были возведены просторные одно-двухэтажные дома в растущем на газах Дарреде. Его жители быстро научились ценить свою независимость от государства – любые попытки поставить Хайяден под контроль со стороны вызывают у них крайне резкую реакцию.

После открытия каффа, его месторождения, равно как и вся земля Хайядена были объявлены государственной собственностью. Однако любому, пришедшему в Хайяден и установившему поверх участка около горы какое-либо постоянное деревянное строение, даровалось право использования земли и недр под этим строением в течение неограниченного срока (данное право могло впоследствии быть передано детям). Так как это право распространялось только на землю под постоянным деревянным строением, все шахты около горы Хайяд были прорыты в каменистом грунте вертикально вниз (однако это не мешало добытчикам тайно делать боковые отводы и драться друг с другом из-за

*каффа при пересечении тоннелей разных старателей).* Непременным условием владения шахтой была продажа добытого каффа по цене, установленной государством.

Доставка каффа, равно как и его добыча, была слишком опасной и ответственной для выполнения простыми государственными служащими. Именно поэтому власти предлагали свободным купцам самостоятельно преодолевать горные перевалы, скупать кафф у добытчиков по фиксированной цене (*в рамках этой игры закупочная стоимость одного грамма каффа должна быть равна стоимости некрупного брильянта*).

Для обеспечения хотя бы формального контроля за количеством добываемого и сбываемого каффа государством был установлен следующий механизм его оборота: при покупке каффа у добытчиков купцы были обязаны приглашать третью сторону – работника канцелярии мэра Дарреда, делавшего подробную опись товара. В ней указывался вес каффа, его фактура, дата покупки и имена сторон сделки (*добытчик, купец, представитель мэра*). Данная опись скреплялась печатью мэра и предъявлялась в фортах у подножия хайяденских гор при сдаче каффа государственным скупщикам по более высокой фиксированной цене, либо для уплаты пошлины за каждый грамм этого минерала. Отсутствие означенной описи, либо несоответствие товара имеющегося и товара описанного (*несовпадающий вес, фактура и т.п.*) служило легальным основанием для наложения крайне жестоких санкций – от крупных штрафов до конфискации всей партии товара или даже смертной казни (*в зависимости от количества нелегально добытого каффа и неоднократности подобного преступления*).

Купцы должны были (*на свой выбор*) либо сдавать кафф государству по фиксированной цене (*прибыль купцов в этом случае составляла разница в закупочной и продажной цене каффа, которая была очень невелика*), либо оставлять кафф себе и сбывать его по своему усмотрению, но платить за это огромные государственные пошлины. Первый вариант был выгоден для бедных купцов, не способных собрать крупные караваны и обеспечить им охрану на всем пути следования из Хайядена к избранному им месту продажи каффа. Второй вариант был опаснее, но выгоднее – вернувшись из Хайядена, купцы не сдавали кафф государственным скупщикам, живущим в военных фортах около хайяденских гор, а уплачивали им пошлину (*ее размер был намного больше покупной цены каффа, установленной для сдачи последнего государству*) и везли кафф в любой город или страну (*где цена каффа была просто астрономической*) – на свой выбор. В подавляющем большинстве случаев применялся первый способ сбыта каффа – многие караваны состояли не более чем из десятка повозок, снаряженных и возглавляемых двумя-тремя мелкими купцами, вкладывающих в каждый рейс все свои капиталы.

Доказательством законности происхождения каффа при его продаже был сертификат, выдаваемый на ту или иную партию этого товара в фортах около Хайядена после уплаты пошлины за самостоятельный сбыт каффа. Государство практически не продавало кафф, используя его в научных целях – следовательно, на рынках имелся огромный дефицит этого удивительного минерала и покупатели нередко закрывали глаза на отсутствие у купцов надлежащего сертификата на столь редкий и ценный товар.

Помимо каффа, немаловажной статьей дохода купцов были продукты питания – холодный климат Хайядена не позволял выращивать на этой земле какие-либо сельскохозяйственные культуры, а охота на редкую и пугливую дичь не могла обеспечить едой постоянно растущее население Дарреда. Хаййден полностью зависел от поставок продовольствия купцами – однако и те зависели от добычи каффа, поэтому в Хаййден никогда не навевался голод. Несмотря на довольно высокую цену продовольствия, каждый хайяденец мог позволить себе не думать о хлебе насущном – тем более что большая часть суток уходила на работу в шахте.

Добытый кафф обычно перерабатывался в пыль (*для облегчения своей транспортировки*), не теряя при этом своих уникальных антимагических свойств, а впоследствии, после продажи на рынках использовался для создания мощных антимагических артефактов (*оружия, доспехов и т.п.*).



В самом начале освоения Хаяйдена наиболее выгодные участки вокруг горы Хаяйд были заняты четырьмя старателями, чьи имена история не сохранила. Согласно вышеупомянутому правилу о пользовании землей в Хаяйдене, эти старатели построили вокруг горы небольшие деревянные бараки и стали добывать кафф. Быстро разбогатев, они смогли использовать в своих шахтах наемных рабочих – других добытчиков, приходивших в Хаяйден в поисках лучшей жизни. На средства первых богатых владельцев шахт и был построен город Дарред. Время и распри причудливо распорядились судьбой первопроходцев – вместо четырех влиятельных семейств все богатства нынешнего Хаяйдена надежно прибраны к рукам пяти линий их потомков и преемников – **Карренов, Иберротов, Сакперсов, Оксенов и Заватов**. Эти пять фамилий владеют всей местной индустрией по добыче каффа – каждой из них принадлежит примерно одинаковое количество шахт вокруг горы Хаяйд, в которых работает подавляющее большинство рабочего населения города. Каждое из этих семейств имеет свои особняки в Дарреде и охотно тратит деньги на дальнейшее строительство города – ведь рост местного населения означает увеличение количества рабочих рук, а следовательно – дальнейшее удешевление труда. Богатства этих семей могут быть оценены весьма примерно – однако даже при грубых подсчетах они являются едва ли не самыми обеспеченными людьми в государстве, соперничая по своей состоятельности даже с высшими должностными лицами страны. Подобное процветание семейств стало возможным только путем воровства каффа, достигшего невероятных масштабов. Поговаривают, что для того, чтобы обойти вышеописанную процедуру учета добываемого и сбываемого каффа, семьи владеют огромными караванами, тайно переходящим горы и доставляющим кафф по налаженным каналам в крупные города к надежным сбытчикам, быстро распространяющим его на черном рынке.

Семьи Хаяйдена оказывают существенное влияние на политику мэра Дарреда – Эарла Танкерта. Каждая семья имеет собственные вооруженные формирования, официально призванные обеспечивать безопасность шахт и жителей Дарреда, а фактически осуществляющих неафишируемую (*реже – открытую*) междоусобную вражду с другими семьями. Эти конфликты, ранее случавшиеся довольно редко, в настоящее время стали регулярными – подстегиваемые слухами о намерениях государства установить жесткий контроль над добычей каффа и ввести в этот регион регулярные войска, семьи расширили поставки незаконно добытого каффа до немыслимых пределов, стремясь урвать как можно больший кусок до наступления «черных времен».

Помимо добычи каффа, в настоящее время семьи также занимаются дополнительными промыслами: в руках Карренов находится производство оружия, Иберроты заготавливают древесину и промышляют охотой, Сакперсы интенсивно занимаются строительством домов в Дарреде, Оксены подрабатывают сплавом деревьев по озеру Илид и рыболовством, а Заваты уже давно обеспечивают религиозно-духовное существование Хаяйдена. Главами этих семейств являются почтенные мужи Дарреда: Зонвильд Каррен, Файрен Иберрот, Ловус Оксен, Нильверг Сакперс и Зулит Зават.



Хаяйден глазами ведущего:

Дарред и его окрестности

Город Дарред является наиболее крупным населенным пунктом Хайядена (*небольшие поселения охотников, бандитов и места обитания разнообразных разумных тварей – орков, троллей, кобольдов и т.п., даже будучи взяты все вместе, не составляют и десятой части от величины Дарреда*), расположенным всего в нескольких километрах к востоку от горы Хайяд около крупного озера Илид. Последнее имеет форму неправильного круга, около пяти километров диаметром и около 3 метров средней глубины, отличаясь одной странностью – в центре озера всегда (*в любую погоду и в любое время года*) стоит плотный густой туман, имеющий дурную славу у местных рыбаков. Для несусеверных дарредцев этот туман лишен малейшего налета мистицизма – он попросту скрывает крупные подводные камни, острова и мели, крайне опасные для небольших рыболовных плоскодонок, часто тонущих в этих местах и таким образом создающих им весьма дурную славу.

В Дарреде постоянно проживает около тысячи человек, большую часть которых составляют горнодобытчики. Реже встречается ремесленный люд и зажиточные горожане, рыбаки, охотники и представители других профессий средневекового типа. Подавляющее большинство населения Дарреда составляют мужчины – женщины и дети встречаются реже, чем в других городах. Женщины, как правило, занимаются домашним хозяйством и редко показываются на улице, дети играют около дома или по мере сил помогают родителям по хозяйству – в теплые периоды года они ловят рыбу в Илиде и расставляют по лесам сплетенные из травы силки на куропаток.

Дарред расположен у подножия горы Хайяд. Огромная серая пирамида из льда, нависающая над городом, обеспечивает довольно странные восходы и заходы солнца – светило будто выпрыгивает из-за горы, неожиданно заливая окрестности ярким светом, либо проваливается за нее, погружая город во мрак.

Во время дождей, довольно часто случающихся в теплые периоды, озеро Илид разливается и затапливает город, превращая его в миниатюрную Венецию. Именно поэтому каждый дом в Дарреде стоит на довольно высоком искусственном насыпном холме, поднимающим его над уровнем озера почти на метр. По причине нередких наводнений большинство домов Дарреда не имеют подвалов – все свои семейные запасы люди хранят на чердаках, специально укрепленных против воров (*проникнуть в дом, проломив стену чердака или разобрав крышу дома довольно не просто*). На случай подъема уровня воды озера Илид более чем на метр почти в каждом доме Дарреда есть небольшие плоскодонные лодки, на которых можно свободно и быстро передвигаться по затопленным городским улицам, выполняя свои повседневные дела. Во время наводнения город совершенно преобразается – по улицам снуют сотни мелких лодочек, крупные выючные животные, стоя по шею в воде, тянут плоты с крупногабаритными грузами, городской рынок похож на гавань, где лодки, выстроенные рядами, выполняют роль торговых точек. Жизнь Дарреда, жители которого привыкли к любым невзгодам, не прекращается ни на минуту. Впрочем, разлив озера Илид никогда не продолжается долго – его воды быстро покидают Дарред, в противном случае резкое похолодание, всегда приходящее на смену теплу, превращает улицы города в ровный и гладкий каток, даже более удобный для передвижения, чем обычные грунтовые дороги.

Почти все дома Дарреда одно-двух или трехэтажны. Они построены из крупного серого камня (*добываемого в шахтах каффа в качестве побочного продукта*) и крыты дранкой (*реже – глиняной черепицей*). Лишь самые бедные жилища на окраинах города собраны из бревен или досок и крыты соломой, резко контрастируя с относительной благопристойностью центральных городских построек. Исключительно все дома Дарреда обогреваются печным отоплением и имеют очень хорошую теплоизоляцию (*все щели в стенах и окнах заткнуты шерстью или пенькой, двери обиты шкурами или завешены шерстяной материей и т.п.*). Окна домов небольшие (*стекло довольно дорого и не обеспечивает должной защиты от холода*) и обычно закрываются утепленными ставнями. Балконы и веранды на домах в Дарреде, как правило, отсутствуют.

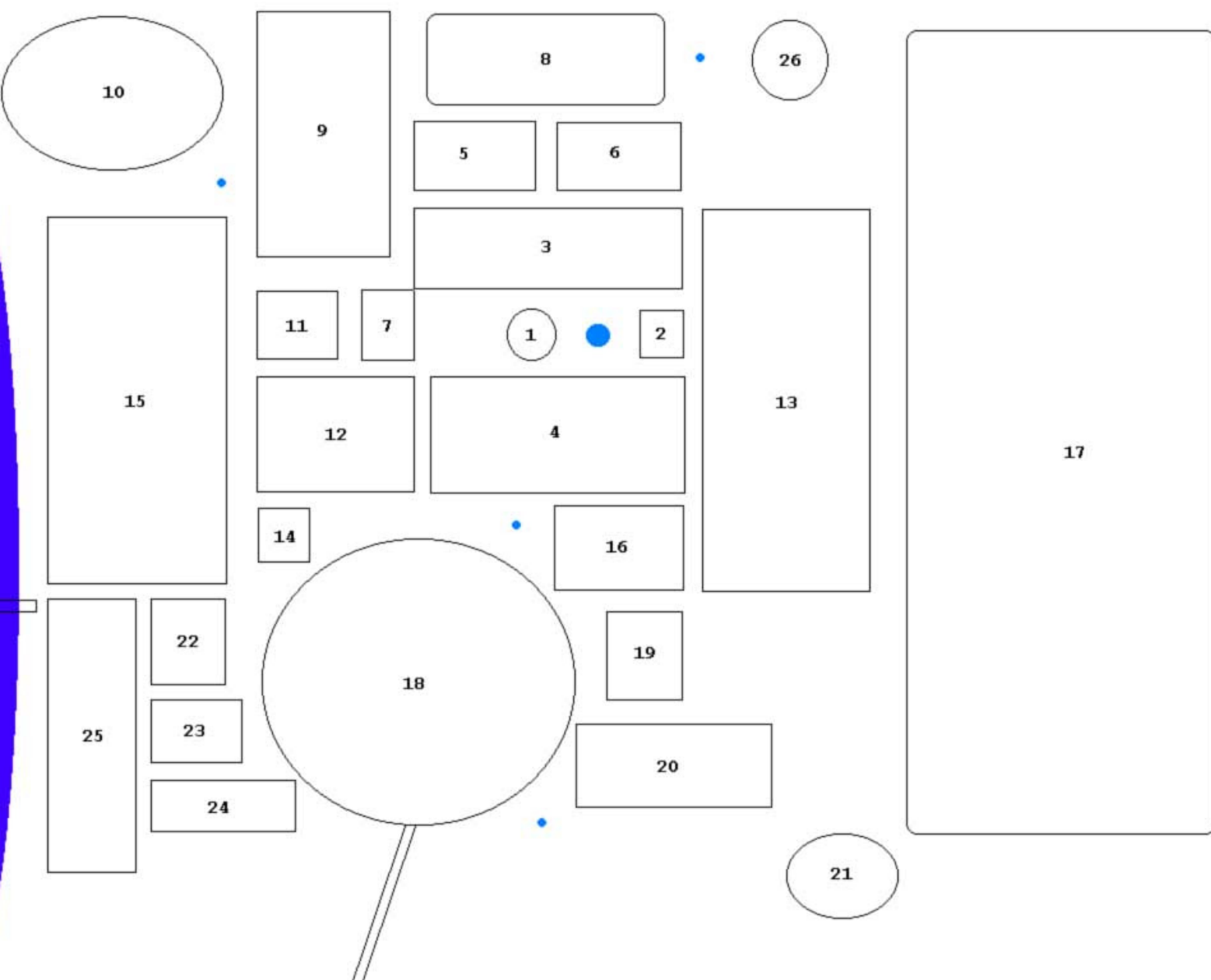
Все дороги в Дарреде, равно как и во всем остальном Хайядене, являются немощеными (*грунтовыми*). Исключение составляет мощеная брусчаткой площадь около мэрии, главным украшением которой является фонтан, который, впрочем, уже давно не действует и основательно разрушен капризами местной погоды. Суровость морозов и крайняя редкость дождей делают дороги Хайядена довольно ровными и крепкими. Самый распространенный способ передвижения в Хайядене – пеший. Несмотря на то, что при каждом постоялом дворе Дарреда имеются теплые конюшни, конный транспорт применяется довольно редко, уступая в своей популярности тяжелым повозкам-

волокушам, запряженным мохнатыми полудикими быками, способными лучше лошадей переносить суровые холода этой земли. Во время частых и обильных снегопадов всякое движение в Хаяйдене замирает – Дарред погружается в многометровый слой снега, засыпающий дома почти до крыш. Снег, впрочем, довольно быстро сходит – иначе, что бывает крайне редко, местные жители вынуждены прокапывать под его смерзшимся слоем замысловатые лабиринты ходов, заменяющих собой городские улицы и превращающие Дарред в клубок широких полутемных тоннелей.

В целом, в Дарреде довольно безопасно и мирно днем – когда почти все население города уходит работать на шахты, и сравнительно тревожно ночью – когда шахтеры напиваются и устраивают драки, грабители выходят на свой безнаказанный промысел а влиятельные семьи строят козни друг против друга. Мелкий кражи (*срезание кошелька с пояса, проникновение вора в дом и т.п.*) свойственны Дарреду не в большей степени, чем другим городам: карманниками чаще всего оказываются дети, а дома обчищают опытные взрослые воры, приехавшие в Хайяден для добычи каффа – но не традиционным путем работы в шахте, а посредством тайного хищения этого минерала у его собственников уже в готовом виде. Открытые грабежи на улицах, драки и убийства происходят спонтанно на почве употребления спиртных напитков или увлечения азартными играми (*реже – спланировано, с преступным умыслом*). Наибольший беспорядок в Дарреде вызывают междоусобные склоки семей – принимая совершенно различные формы (*от поджогов домов до краж или организации массовых побоищ*), именно они вызывают у центральной власти серьезные опасения относительно способности мэра Дарреда контролировать порядок в городе.

Хаяйден глазами ведущего:

Подробнее о Дарреде и его жителях



Нижеприведенные сведения предназначены прежде всего для ведущего, которому необходимо знать структуру, назначение и особенности построек города Дарред. Игроки могут получать данные сведения в процессе своего знакомства с городом путем его осмотра, бесед в тавернах и т.п.

Следует особо отметить, что каждый номерной блок этой карты чаще всего представляет из себя район г. Дарреда, а не отдельно стоящий архитектурный объект. Это означает, что пустые пространства между блоками ни в коем случае не являются улицами – напротив, улицы проходят внутри этих районов (*между домов, составляющих данные номерные блоки*). Ведущему также следует учитывать то, что переходы между «богатыми» и «бедными» домами не являются резкими – характер и престижность построек меняются постепенно, но в целом данные изменения вписываются в указанные границы номерных блоков (*районов города Дарред*).



(1)

**Городская ратуша (мэрия)**

Резиденция досточтимого Эарла Танкерта, пребывающего мэром Дарреда и всенародно избранного формальным лидером Хайядена уже более пяти лет назад.

**Эарлу Танкерту** около 42 лет – он склонен к полноте и почти лыс, однако проявляет незаурядный ум и сноровку во всех делах, касающихся городского управления, вся суть которого сводится к постоянному поиску компромиссов между интересами пяти влиятельных семей Хайядена и улаживанию конфликтов, регулярно вспыхивающих между ними. Мэр города также осуществляет правосудие над всеми преступниками, доставленными к нему в ратушу. До избрания на эту должность Эарл Танкерт был сыном владельца каравана каффа – одним из первых, пришедших в эту землю и оставшихся в ней на поселение. Мэр Дарреда частенько разыгрывает из себя простодушного добряка, однако при этом он крайне хитер и проницателен, способен располагать собеседника к себе и легко управлять эмоциями большой толпы. Ранее Танкерт долгое время работал купцом в караване у отца – будучи еще молодым мальчишкой он немало поездил по свету, неоднократно преодолевал опаснейшие перевалы Хайядена, чем снискал себе всеобщее уважение, которое, вкупе с его природной харизмой и выдающимися административными способностями и помогло ему избраться на пост мэра Дарреда.

Несмотря на некоторую тучность, мэр до довольно неплохо управляет с холодным оружием.

Мэр города имеет жену – Руфию – и двух молодых дочерей – Салонику и Кипию, проживающих вместе с ним в ратуше. Танкерт – примерный семьянин, любящий своих детей настолько, что до сих пор принимает ванную вместе с ними.

После рождения второй дочери мэр стал копить деньги, рассчитывая дать дочерям как можно более приличное образование, отправив их из Хайядена в более спокойное и безопасное место.

**Особенности мэра: Эарл Танкерт** с виду простодушен, но на деле весьма умен, неплохо образован, проявляет недюжие организаторские способности, любит сладкое, почти не пьет спиртного и увлекается коллекционированием книг. Также поговаривают, что мэр не гнушается брать взятки и иногда тайком от жены заглядывает в местные бордели, всем девицам предпочитая опрятных молодых слуг.

**Ратуша** – крупная четырехугольная башня с множеством высоких узких окон, являющаяся одной из самых старых и высоких построек в городе. Будучи сложенной из крупного необтесанного красного камня, специально добытого для этих целей в окрестных горах, ратуша имеет высоту в четыре этажа, господствуя таким образом над остальными жилыми домами Дарреда. Все окна ратуши застеклены и украшены резьбой по камню. Входная дверь высотой около полутора-двух человеческих ростов сделана из привозного черного дуба и украшена крупным бронзовым литьем.

В ратуше имеется несколько десятков комнат – просторных помещений с оштукатуренными стенами, освещенных бесчисленным множеством факелов, свеч и масляных светильников.

На первом этаже башни располагаются помещения для официальных мероприятий (приемов, обедов, отправления правосудия), на втором этаже – кухня, комнаты obsługi и кладовые, на третьем этаже – спальня, библиотека и рабочий кабинет мэра, на четвертом этаже – обзорная балконада и личная страсть жены мэра – оранжерея (зимний сад, температура и влажность в котором постоянно поддерживались небольшой глиняной паровой печкой, создававшей характерный дымный шлейф вокруг верхушки башни). В теплые периоды, жена мэра спускает из окна верхнего этажа ратуши длинные плети медового вьюна, немедленно оплавающие верх ратуши и покрывающие ее нежно-розовыми цветками с головокружительным сладким запахом. В холода этот вьюн содержится в оранжерее, сплетенный в плотный клубок и терпеливо ожидающий следующей оттепели.

На плоской крыше ратуши была сооружена красивая колокольня резного дерева. Ее украшением был огромный литой колокол, поднятый сюда усилиями доброй половины населения Дарреда, и используемый для оповещения населения о времени (колокол звонил в полночь и в полдень), а также о чрезвычайных происшествиях (пожарах, крупных преступлениях и т.п.).

Охрана ратуши обеспечивается ее слугами (около двадцати человек, из которых двенадцать – мужчины, шесть – женщины и двое детей), неплохо владеющими холодным

оружием (*постоянно носящими с собой короткие клинки*) и ручным стрелковым оружием (*небольшие луки или арбалеты, из которых можно вести огонь с крыши ратуши*). Все слуги получают неплохое содержание и всецело преданы своему господину – мэру Танкерту, чье личное обаяние одинаково действует как на знатных господ, так и на простых граждан.

Ратуша, в отличие от большинства других домов Дарреда, оснащена подвалом, герметичность которого обеспечивается высочайшим качеством каменного строительства – в стенах и на полу практически не видно щелей, циркуляция воздуха, проходящего через потайные каналы в потолке, обеспечивает постоянную температуру, благоприятствующую хранению небольшой коллекции вин, нескольких крупных бочек пива и меда, а также других запасов ратуши – как продовольственных, так и бытовых. По слухам, бродящим среди слуг, в подвале имеется потайное помещение, где Танкерт хранит свое золото и кафф. В нижних помещениях подвала находится небольшой механизм, собирающий подземные воды и направляющий их в городской фонтан – ныне, к сожалению, сломанный (*колебания температур Хайядена быстро привели в негодность систему труб, подводящих воду к фонтану*) и используемый лишь в качестве колодца, т.е. источника воды.

## (2)

### Государственная канцелярия

Небольшой одноэтажный кирпичный дом белого цвета, крытый добротной красной черепицей. К государственной канцелярии каждый день (*независимо от погоды*) выстраиваются очереди купцов – ведь именно здесь проводятся все официальные процедуры по регистрации каффа, вывозимого за пределы Хайядена. Работу канцелярии курирует сам мэр Танкерт, который нередко появляется здесь чтобы посмотреть как идут дела, проверить книги записей и побеседовать с купцами о новостях «большого мира» за пределами Хайядена. В здании работает около десятка клерков и постоянно царит легкий беспорядок. Охрану здания, в тех редких случаях когда требуется погасить ссору торговцев каффом или приструнить зарвавшихся воришек, осуществляют наемники купцов, защищающие не только их караваны, но и жизни своих нанимателей. Все записи государственной канцелярии (*книги, где регистрируется каждая партия каффа, официально вывозимая за пределы Хайядена*) хранятся в архиве – специально оборудованной комнате на чердаке, обшитой изнутри толстым листовым железом и запирающейся на несколько замков – висячих и внутренних.

**Начальник государственной канцелярии** – досточтимый **Пенниворт Корси**, которого за глаза называют «тощий Пен», отличается крайней худобой и желчным характером. Строгий, но справедливый чиновник тридцати восьми лет, он страстно увлекается азартными играми, любит выпить и не жалуется незнакомцам, появляющихся в Хайядене с неясными целями. Остальной штат клерков государственной канцелярии побаивается своего строгого начальника и беспрекословно выполняет все его указания. Благодаря скверному характеру Корси делопроизводство в канцелярии ведется исправно и точно на протяжении более чем десяти лет. Поговаривают, что Корси может рассчитывать за свои игровые долги, уменьшая вес вывозимого каффа в накладных, выписываемых для купцов.

Особенности **Пенниворта Корси**: желчен, строг, любит выпить, увлекается азартными играми, с недоверием относится к незнакомцам, способен оформлять недостоверные накладные на кафф в зачет своих игровых долгов.

## (3) (4)

### Богатые жилые дома

Около 20 домов в каждом блоке, отмеченном на карте, построенные на крупных земляных холмах (*которые предотвращают затопление помещений в периоды разлива озера Илид*), составляют роскошный центр города – наиболее дорогое и спокойное место во всем Дарреде. Будучи в основном двух-трехэтажными, эти дома (*сложенные из серого и красного камня, имеющие широкие окна и богатую деревянную отделку стен*)

представляют из себя скорее огромные особняки и являются самыми высокими и благоустроенными во всем Дарреде. Их населяют в основном люди знатного происхождения, по той или иной причине переселившиеся в Хайяден (*страсть к приключениям, жажда быстрого обогащения на каффе, желание скрыться от какой-либо личной опасности в большом мире и т.п.*). Кроме того, в «больших домах» (*так называют их местные жители*) селятся люди незнатного происхождения, но по толщине своего кошелька значительно превосходящие любого аристократа. Это – разбогатевшие купцы, крупные ремесленники, особо удачливые воры и мошенники, а также нелегальные добытчики каффа, «поймавшие удачу за хвост» и наткнувшиеся на жилу этого минерала вдали от горы Хайяд и шахт семейств.

Внутри «больших домов» всегда тепло и уютно – толстые кирпичные стены обеспечивают защиту от самых лютых морозов, гигантские ростовые камины способны не только прогреть большие комнаты с высокими потолками, но и растопить снег в нескольких шагах от этого дома.

На чердаках подобных домов сложены большие запасы дров – основного топлива для печей в Хайядене, необходимые для создания постоянного «тропического климата». Как следствие, жители этого района привыкли ходить у себя дома легко одетыми или даже обнаженными.

Дворы между этих домов были ухожены и чисты. Вокруг некоторых домов посажены небольшие ели, оживляющие унылый городской пейзаж. Каждый дом огорожен забором – деревянным или каменным, призванным защищать покой его жителей и оберегать вышеупомянутые деревья от вырубки (*дрова в холодные периоды ощутимо дорожали*).

Особенностью этого района был новый дом семьи Иберротов, стоявший прямо напротив ратуши.

В целом данный район оставляет самое благоприятное впечатление независимо от погоды, царящей в Хайядене – в холодные периоды здесь чисто и спокойно, а в теплые периоды из огромных особняков вкусно пахнет жареным мясом и раздается веселая музыка.

## (5)

### Бедные жилые дома

Эти дома представляют из себя беспорядочное скопление небольших одноэтажных построек – деревянных, реже каменных. Обшарпанные стены, драная крыша, незастекленные окна (*в холода затыкаемые тюками с шерстью*), оборванные детишки, гоняющие колеса по двору – вот типичный облик этого района. Таких домов около трех десятков – но в силу своих скромных размеров они занимают довольно немного места. Во дворах неухожено – мусор и нечистоты выбрасываются прямо на улицу, вместо декоративных деревьев растут кусты, обычно используемые в качестве сортира. Комнаты в таких домах отапливаются плохо и обычно задымлены из-за засорившихся дымоходов. Жителями этого района являются ремесленники средней руки, рядовые служащие, мелкие купцы и прочий рабочий люд, который составляет своеобразный «средний класс» хайяденского общества. В указанном блоке домов проживает много мелких преступников (*ворье, грабители, насильники и даже убийцы*) – это место бывает довольно небезопасным по ночам. Единственными развлечениями жителей этого места является прожигание денег в таверне «Пьяный кабан» и бои чести на Арене.

## (6)

### Таверна «Пьяный кабан»

Это заведение представляет из себя большое двухэтажное здание и несколько подсобных помещений-пристроек, используемых для хранения продуктов и дров. Кроме того, вокруг таверны также имеется около десятка бедных жилых домов, описанных выше.

Таверна – крепкое и мощное здание, построенное из крупных бревен, кое-где почерневших от огня (*от частых пожаров, возникавших здесь из-за драк и неосторожного обращения с огнем чуть ли не каждую неделю*), но все еще обеспечивающих отличную защиту от непогоды. На деревянной крыше таверны видно множество глиняных труб, извергающих клубы серого дыма – «Пьяный кабан» отлично отапливается и в нем

круглосуточно подается горячая, с пылу-жару еда. Качество угощений этой таверны довольно посредственное, но ассортимент весьма широк – в меню входит жареный хлеб, мутноватое пиво, вино из лесных ягод, очень крепкий самогон, вареные сладкие клубни различных растений, лук, чеснок, жаренные грибы, каша из чечевицы, приправленная салом, солонина, печеная рыба, уха, парная телятина, наваристая мясная похлебка, а также фирменное блюдо – молодой кабан, целиком запеченный с глине, в потроха которого вкладывалась большая бутылка крепкого пойла (*самогон пополам с кабаньей кровью*), обычно называемого «кровяная водка». Это блюдо, давшее название всему трактиру, употреблялось довольно своеобразно – вначале необходимо было выпить бутылку кипящей от жара печи «кровяной водки», которая, будучи горячей и очень крепкой, могла свалить с ног даже самого опытного пьяницу, а затем, если человек еще мог двигаться – съедался кабан. Следует сказать, что человек, заказавший это блюдо, как правило не успевал попробовать мяса и падал под стол, едва прикончив бутылку «кровяной водки», так что это традиционное блюдо как правило покупалось на праздники – с тем, чтобы виновник торжества выпил кабаньего самогона и быстро забыл о своих заботах, а его родственники могли спокойно съесть кабана за доброе здоровье хозяина банкета, валяющегося под столом.

В «Пьяном кабана» можно не только поесть, но и переночевать, хотя из-за сомнительного контингента посетителей этого заведения ночевка может закончиться весьма плачевно.

Во время проведения боев чести на Арене, «Пьяный кабан» преображался: в таверне собиралось довольно много людей со всего Дарреда, здесь подавались лучшие кушанья, сюда доставлялись девицы для увеселения, здесь же заключались крупные ставки на результаты боев. Организатором и гарантом этих пари был хозяин Таверны, имевший от них немалые барыши.

**Хозяин таверны** – уважаемый Луи, был прожженным воробьем во всех смыслах этого слова. Его лицо было наполовину сожжено, начисто лишено волос и представляло из себя весьма отталкивающее зрелище – поговаривали, что в молодости Луи жил очень далеко отсюда, был пиратом и едва не сгорел вместе со своим кораблем во время одного особенно жаркого боя. Возможно по этой же причине, но скорее всего из-за прирожденного недуга, у Луи плохо двигалась левая рука, которую он постоянно поджимал под себя. Луи приехал в Хайяден около десяти лет назад и, располагая определенной суммой денег, быстро наладил собственное дело, построив «Пьяного кабана». Луи содержит троих взрослых сыновей, однако жена, по его словам уже давно умерла и похоронена за пределами Хайядена.

Луи – скрытный тип. Он любит поболтать по душам с пьяными посетителями своей таверны, однако сам при этом почти не пьет и больше слушает, чем говорит. Луи всегда в курсе всех слухов, ходящих по Дарреду, однако он практически никогда не делится имеющейся информацией с посторонними. Несмотря на свой почтенный возраст (на вид Луи около 50-60 лет), он все еще довольно силен физически и при помощи своих помощников-сыновей способен быстро погасить любую драку в своей таверне.

Поговаривают, что основным доходом Луи является вовсе не содержание таверны – этот скрытный проныра оказывает мелкие услуги жуликам различного рода – вора, убийцам и грабителям. Те, будучи обязанными ему, не отказывают Луи в выполнении ряда специфических поручений. Таким образом Луи возглавлял и координировал небольшой преступный синдикат, к которому тем или иным образом относились практически все мелкие преступники Дарреда. Кроме того, Луи нередко ссужал бедняков Дарреда деньгами под грабительские проценты – и подобным нехитрым образом делал их зависимыми от себя, используя своих должников в различных сомнительных мероприятиях.

Особенности **Луи** – скрытен, любит выведывать слухи, страдает от своего уродства, физически силен, руководит мелкими преступниками Дарреда, ссужает деньги под проценты и шантажирует должников.

(7)

## Заведение «Корона и единорог»

Это здание было ни чем иным, как, если верить большому деревянному щиту с соответствующим рисунком (*белый единорог, увенчанный золотой короной*), игорным клубом и таверной, помещавшимся в одном помещении. Это элитное заведение



представляло из себя огромный двухэтажный дом пирамидальной формы, сложенный из крупных кусков скалы. При первом рассмотрении «Корона и единорог» создавал впечатление обычной горы (*или, скорее, кучи валунов, упавших с горы*), и если бы не залитые ярким светом окна и дым из труб в нем трудно было бы узнать обычный дом. Пирамидальная конструкция «Короны и единорога» как бы копировала собой гору Хаййд – и эта пикантная подробность недвусмысленно подчеркивала особые требования к посетителям столь необычно выглядящего заведения. Здесь, посреди широких залов «Короны и единорога», увенчанных сводчатыми потолками с редкими, дорогими деревянными подпорками в два обхвата толщиной, по вечерам гуляла местная знать и богачи. Тут подавались лучшие деликатесы, завозимые караванами в Хаййден: нежные рябчики, павлиньи языки, грудки тетеревов, крупные морские креветки, устрицы, самые разнообразные фрукты, сладости из далеких пустынных стран, пенный заморский эль, игристое виноградное вино и прочие яства, чья цена повергла бы в глубокий шок рядового обитателя Дарреда. В этом заведении постоянно играла великолепная музыка, а на столах постоянных клиентов, освещаемых разноцветными ароматическими свечами, танцевали полуобнаженные красавицы.

В отличие от других питейных учреждений Дарреда, заведение «Корона и единорог» открывалось только поздно вечером и работало до раннего утра. Каждую ночь здесь представлялись разные развлекательные программы, никогда не повторявшие друг друга – факиры, экзотические танцовщицы, фокусники, шуты, певцы и музыканты. Точное число работников «Короны и единорога» назвать было сложно – однако оно составляло не менее чем три десятка хорошо обученных людей.

Посетителями «Короны и единорога» были жители близлежащих богатых домов и все состоятельные люди Хаййдена. Несмотря на заоблачные цены, это заведение не знало отбоя в клиентах, давая пищу и развлечение всем, чей кошелек был чрезмерно отягощен золотом. Здесь действовали особые правила – тщательный контроль личной охраны здания (*здоровенные бугаи, не пропускавшие внутрь никого чужого без рекомендации постоянных посетителей*) и запрет на ношение всякого оружия в стенах «Короны и единорога» – входившие сюда должны были беспрекословно сдать любое оружие, благодаря чему предотвращались драки и ссоры членов семей добытчиков каффа, аристократов и иных заклятых врагов. В этих же целях «Корона и единорог» была оборудована несколькими крупными залами для торжеств и десятком небольших комнат для принятия пищи. Все посетители этого заведения были так или иначе знакомы с его хозяином и доверяли ему свою жизнь – ведь находясь здесь без оружия, они немало рисковали. «Корона и единорог» было идеальным местом для совершения покушений на жизнь богатых людей – однако отменно обученные охранники легко пресекали неоднократные попытки наемных убийц поджечь здание, отравить еду или хотя бы пробраться внутрь.

Хорошее личное знакомство с хозяином заведения – **Тисаром Энметом** давало клиентам «Короны и единорога» большие преимущества – помимо еды и танцоров хозяин мог снабжать своих друзей иными, более изысканными развлечениями: дурманящими травами и порошками, а также молодыми девушками и юношами, с которыми можно было неплохо провести время вдали от надоевшей семьи. Самым ценным в подобных услугах была их полная конфиденциальность – высокая марка заведения требовала соблюдения ряда особых предосторожностей: никто из «спецобслуги» не имел права покидать здание и выходить в город, все «встречи» проводились в полумраке, а партнеры окутывали головы полупрозрачными шлейфами из дорогой газовой материи.

Среди знати Дарреда ходят слухи, что подобными «особыми» услугами пользуются почти все клиенты Тисара – а в их число входили не только члены семей или беглые аристократы, но также и сам мэр города.

**Тисар Энмет** – умный и изящный аристократ двадцати девяти лет, покинувший свою родину, о которой он, впрочем, не любит распространяться, из-за каких-то малопонятных династических неурядиц, закончившихся по всей видимости сменой царствующих фамилий. Тисар непохож на остальных людей – он бреет голову наголо, выставляя напоказ странные татуировки на черепе. Он одевается в яркие одежды, но очень редко покидает «Корону и единорог». Он знаком почти с каждым богачом Дарреда, но никогда не использует свои связи в личных целях. Он не интересуется книгами, но жадно слушает новости «большого мира». Он удивительно умен и образован – но постоянно употребляет дурманящие вещества, превращающие человека в полное подобие животного.

Тисар приехал в Хаййден около двадцати лет назад будучи еще ребенком. Его сопровождающие – странно одетые люди с жестокими лицами и длинными кривыми кинжалами, спрятанными в одежде, поселили ребенка в одном из самых богатых домов

Дарреда, снабдили его лучшими местными учителями, большой суммой денег – и бесследно скрылись. С тех пор Тисар, никогда не расстающийся с дурманящим кальяном, крайне редко не показывался на людях, однако несмотря на это довольно быстро скупил часть богатых домов к западу от ратуши и построил на этом месте «Корону и единорог». Из-за злоупотребления наркотиками Тисар довольно слаб как физически, так и духовно – однако это никак не сказывается на его врожденном интеллекте и какой-то странной властной ауре, притягивающей к себе внимание людей и заставляющей их относиться с невольным уважением к этому молодому богачу, сорившему деньгами неизвестного происхождения и ведущему скрытный образ жизни, столь несвойственный склочным и жадным толстосумам Хайядена. Сама по себе эта скрытность была довольно необычна – Тисар иногда словно исчезал – на день или два, и даже самые его близкие друзья из числа посетителей «Короны и единорога» не могли найти его в толпе развлекающихся посетителей или убедить молчаливых служащих этого заведения начать поиски своего странного хозяина.

Особенности **Тисара Энемета** – скрытность, сильная зависимость от наркотиков, странная внешность, состоятельность, большие связи, отсутствие стремления участвовать в политических или экономических играх местной знати.

## (8) Арена

Место для «боев чести» представляет из себя крупный огороженный пустырь с ровной, хорошо утоптанной землей, засыпанной толстым слоем красного песка. Вокруг деревянного забора Арены вкопаны высокие сиденья из деревянных чушек и даже сооружен крытый помост для знати – все это было сделано только ради того, чтобы жители Дарреда могли с удобством наблюдать за ходом боев, проводимых здесь едва ли не каждую неделю.

Арена не является чьей-то собственностью – она принадлежит городу, а иначе говоря – составляет достояние всех горожан Дарреда, имеющих одинаковое право приходить сюда и наблюдать за боями чести – одной из самых причудливых форм местного правосудия.

Бой чести по своей изначальной сути не был предназначен для увеселения толпы – он проводится только тогда, когда возникает необходимость разрешения правового или морального конфликта между двумя сторонами (*нарушитель закона и потерпевший, либо, в случае убийства – родственники последнего*), но означенные стороны по каким-либо причинам не желают прибегать к правосудию мэра, отправляемому в ратуше, а по своему обоюдному согласию выходят на Арену и сражаются друг с другом. Исход поединка разрешает конфликт в пользу победившей стороны.

Поединок на Арене – старый обычай, который вызван довольно необычными правоохранительными порядками в Хайядене. Все нарушения закона (*от несоблюдения договоров до краж, изнасилований и убийств*) против простых граждан признавались личным делом сторон – нарушителя и потерпевшего (*либо, в случае убийства – родственников последнего*). Исторически сложившееся отсутствие официальных полицейских сил в Хайядене способствовало развитию института талиона – т.е. кровной мести, при котором расследование любого правонарушения проводилось силами пострадавшей стороны. Исключение составляли преступления особой важности, направленные против знати или богачей – в этом случае злодея искали сообща всем Дарредом, собрав некое подобие народного ополчения и на время забыв о былых распрях. Богачи и аристократы участвовали в таком ополчении из соображений чести или для развлечения, а бедняки – ради крупных наград, обещанных потерпевшей стороной за поимку нарушителей своего спокойствия.

Казалось бы, при такой архаичной системе борьбы с преступлениями Хайяйден должен был утонуть в волне насилия и беззакония – однако тот факт, что эта земля по сути своей являлась огромной ледяной ловушкой, из которой было крайне сложно выбраться и где почти все люди знали друг друга в лицо, предопределял судьбу преступника, не оставляя ему практически никаких шансов скрыться от возмездия (*если он конечно был настолько глуп и нерасторопен, чтобы оставить после себя живых свидетелей, способных указать преследователям нужное направление для поисков*). Вне человеческого общества в Хайядене выжить было немыслимо – Дарред предоставлял людям шанс для совместной борьбы со стихией, которую нельзя было проводить в одиночку. Спаситься от преследования родственников потерпевшего или всего населения Дарреда можно было



только путем бегства из этого города – но в таком случае преступник был обречен на верную смерть от холода и голода. Именно эти обстоятельства и это являлись фактором, сдерживающим бытовую преступность на относительно невысоком уровне (*хотя, как это было сказано ранее, число преступлений в Хайядене за последнее время значительно увеличилось*).

После поимки преступника, над ним либо творился немедленный самосуд (*что в свою очередь было наказуемо и давало право любому человеку доставить лиц, учинивших самосуд, в ратушу для разбирательства и назначения наказания*), либо его насильно доставляли в ратушу – на суд мэра. Досточтимый Эарл Танкерт выслушивал обвинение (*показания свидетелей и потерпевших*), а также защиту (*показания преступника*) и выносил свое решение, исполняемое немедленно (*полное оправдание и признание невиновным, штраф, плети, иное телесное наказание, либо смерть – публичная казнь на площади перед ратушей*). Тюремное заключение как правило не практиковалось ввиду хлопотности и накладности содержания преступника в застенках.

Но кроме того, был еще один способ легальной расправы с правонарушителем – бой чести на Арене, нередко заменявший собой суд у мэра.

Подобные бои устраивались только при обоюдном согласии сторон – обидчика и потерпевшего. Право выбора оружия, времени и формулы боя (*до смерти или до первой крови*) признавалось за вызывающей стороной – она же могла выставить на Арену любого бойца, призванного защитить поруганную обидчиком честь (*вызываемый таким правом обычно не наделялся. Исключение составляли дела особой важности, когда вызываемый был известным и влиятельным жителем Дарреда – в таких случаях ему позволялось выставлять на Арену любого бойца вместо себя*). Бойцы также имеют право выбирать себе разумное количество секундантов, следящих за боем и ведущих переговоры с противной стороной. Бои чести всегда проводятся «один на один» – независимо от количества и численности сторон спора. Очередность сражений и состав бойцов определяется сторонами при помощи секундантов непосредственно перед поединком.

Вызов на бой чести мог быть брошен как потерпевшим, так и преступником – отказ вызываемой стороны от боя означал позор и постоянные насмешки за ее спиной (*кроме того, подобный отказ в дальнейшем являлся довольно весомым аргументом в пользу правоты вызывающего*). В случае отказа одной из сторон от боя, дело могло быть передано на рассмотрение мэру Дарреда.

Потерпевший мог вызвать своего обидчика на бой чести заочно (*т.е. не разыскивая его, рассчитывая на то, что последний примет вызов и добровольно явится в означенное время на Арену*) либо непосредственно после обнаружения и поимки. В любом случае после проведения боя на Арене конфликт считался исчерпанным – мэр не брал такое дело к рассмотрению и напоминал горожанам о необходимости чтить традиции.

Несмотря на столь благородное назначение Арены, в последнее время она превратилась в общенародное увеселение – едва прослышав о бое (*стороны могли выбирать себе секундантов, следящих за боем, а те нередко пробалтывались о предстоящей битве своим друзьям и близким – таким образом весь Дарред быстро узнавал о готовящемся поединке*) около Арены собиралась толпа, заключались ставки на итоги сражения и обсуждались всевозможные качества бойцов. Сухорукий пройдоха Луи – владелец «Пьяного кабана» по такому поводу организовывал у себя тотализатор и принимал любые ставки на предстоящий бой.

Однако в общих чертах традиции Арены были до сих пор нерушимы – здесь могли решать свои споры купцы и разбойники, благородные аристократы и нищая голытьба, здесь еще в цене было понятие «честь» а звон клинков звучал громче любых слов.

## (9)

### Бедные жилые дома

Здания этого района города мало чем отличаются до домов, описанных выше (*см. п.5 и п.6*), однако в целом здесь царит более спокойная и законопослушная обстановка – сказывается близость к городскому храму и меньшее количество подозрительных субъектов, снимающих дома внаем и бесцельно ошивающихся по темным грязным подворотням. В данном районе проживают люди, часто посещающие храм и пытающиеся жить по канонам своей веры, невзирая на бедность и всяческие лишения.

(10)  
Храм

Данное здание, занимающее вместе с пристройками (жилые дома для храмовой прислуги) и кладбищем значительную площадь Дарреда, наряду с ратушей является одним из старейших в городе. Теологическая принадлежность этого места остается на усмотрение ведущего – храм может быть посвящен любому божеству или группе божеств (пантеону), в зависимости от выбранного сеттинга. Невысокие толстые каменные стены и ослепительно-белый купол крыши, увенчанной высокими башнями, подкрепленными ажурными каменными колоннами – все это придает храму торжественный и величественный вид. На вершинах храмовых башен периодически воскурятся благовония – сладкий дым, расползающийся по окрестностям, доносит до простых смертных чудесные запахи божественной благодати, настраивая их на мысли о вечном. Названия и количество данных башен на усмотрение ведущего может быть различным (например, башни могут быть посвящены какому-либо религиозному аспекту: башни четырех ветров, башни пяти божеств, башни восхода и заката, и т.п.).

Внутреннее устройство храма также остается на усмотрение ведущего. Если божество, которому посвящен этот храм, относится к небу или воздушным стихиям, храм может быть оснащен площадкой для наблюдения за звездами. Если главное божество храма каким-либо образом связано с силами земли или темноты, здесь могут иметься глубокие подвалы или даже древние катакомбы, служащие основным местом отправления религиозных обрядов.

В любом случае в храме имеются большие и просторные церемониальные залы, в которых установлены статуи божеств, помещения для проживания священнослужителей и пилигримов, общая столовая, кладовые (возможно расположенные под землей – вырубленные в сплошной скале, сдерживающей грунтовые воды), ритуальные помещения (для совершения жертвоприношений, воскурения благовоний и т.п.). Двор храма выложен брусчаткой и оснащен собственным источником воды (колодец или фонтаном). В храме постоянно находится около ста человек – священники и молящиеся граждане Дарреда. Для совершения обрядов в храме может применяться музыка или ритуальные песнопения.

Храм – самое посещаемое место Дарреда после Арены. Он существует за счет пожертвований прихожан (среди которых есть немало богатых людей) и его священники не могут жаловаться на бедность (в зависимости от используемого сеттинга храм может быть богато украшен или наоборот – аскетично обставлен, но в целом в его кладовых имеется немало золота и припасов, а особенности конструкции стен и купола превращают его в крепость, позволяя выдержать длительную осаду – к счастью, еще ни разу не случавшуюся). В храме также могут находиться торговые учреждения (в зависимости от особенностей исповедуемой религии), либо сам храм может осуществлять торговлю продуктами ремесла священников (глиняная посуда, освященные предметы, еда и т.п.). Если храм оснащен подвалом (в игровом смысле это крайне желательно), вырубленным в подземной скале (либо в приспособленных для этого природных пещерах), то помимо хранения припасов и отправления ритуальных обрядов там могут выращиваться подземные грибы (возможно флуоресцирующие, имеющие легкие наркотические свойства и используемые в ритуальных целях), или добываться вода (из подземных скважин или озер).

В храме запрещено ношение любого оружия (исключение может быть сделано лишь для воителей веры – например, паладинов, а также для ритуального оружия, используемого в религиозных церемониях).

Здесь же могут проводиться исцеления (в том числе и массовые) от болезней, периодическая раздача милостыни, еды и теплой одежды беднякам (зависит от особенностей религии, исповедуемой в храме). При храме может находиться приют для сирых и убогих (сирот, калек, бесноватых, прокаженных и т.п.).

Кладбище храма организовано по принципам, свойственным для мест погребения в религии, выбранной для этой игры ведущим (подземные могилы, захоронения на ветвях деревьев, сожжение усопших, погребение в реке и т.п.). Здесь находят свой последний приют как рядовые граждане Хаяйдена, так и его лучшие (богатейшие) представители. Первые хоронятся бедно и незатейливо (могила, сожжение на костре и т.п.), вторые еще при жизни выстраивают себе красивые семейные склепы, уводящие вглубь под землю – туда, где начинается скальная порода, испещренная множеством сухих и темных пещер, связанных друг с другом узкими тоннелями. Поговаривают, что из подземелий некоторых

склепов, следуя по запутанным подземным ходам, можно попасть в подвалы Храма – однако этого никто доподлинно не проверял.

**Настоятель храма** – отец (*жрец, пастор, батюшка или иной титул, зависящий от религии сеттинга, исповедуемой в храме*) **Каладор** – добрый толстый коротышка с маленькими глазками и неожиданно низким голосом. Каладор более всего заботится о процветании храма и благополучии своих священников – он является неплохим администратором и знает здесь каждый закоулок. Каладор пользуется заслуженным уважением среди прихожан и священников – он старается не появляться в людных местах без веской надобности, редко принимает участие в делах города, целиком посвящая себя хозяйственной работе по храму и духовному труду над сердцами прихожан. В настоящее время отец Каладор уже очень стар (*ему около 70 лет*) и часто болеет – он почти не выходит из своей хорошо отапливаемой кельи и редко посещает религиозные церемонии, ограничиваясь работой с документами. Те немногие, кто общался с ним, отмечали, что настоятель сильно исхудал и ослабел. Болезнь Каладора дала повод многим старшим служителям храма начать плести интриги – многие из них рассчитывали занять место старца, когда тот отойдет в мир иной – а судя по надсадному кашлю, доносившемуся из кельи Каладора, этот момент был не за горами.

*Особенности отца Каладора: разумность, хозяйственность, доброта (или иное качество, свойственное священникам, исповедующим религию, выбранную ведущим для этого модуля), искренняя вера, стремление к затворничеству, старость и тяжелые болезни.*

(11)

## **Бани Барреда**

Бани являлись одним из самых молодых и популярных зданий во всем городе. Одноэтажный деревянный дом, стоящий на прочном каменном фундаменте и соседствовавший с массивными бассейнами для накопления дождевой воды и талого снега, был единственным во всем Хайядене общедоступным местом, где за умеренную плату можно было не только согреться, но смыть с себя телесную грязь. В банях имелись как общие помещения (*мужские и женские*), так и отдельные парилки для состоятельных посетителей, которые могли также воспользоваться услугами молодых помывщиц, применяющих в своем ремесле не только ароматические масла, но и свое нежное тело. В банях также имелся склад дров, используемых в большом количестве. Здесь работает около 10 человек – истопники, уборщики и простые слуги, продававшие мягкие ватные полотенца и жировую смесь вместо мыла. Посещаемость бани довольно высокая – по вечерам здесь практически невозможно найти свободного места для того чтобы посидеть на сосновых скамейках, поплескаться в ледяных бассейнах во дворе и поболтать с друзьями. Хозяйка бань (**мадам Геканта Хайси**) недаром уделяла большое внимание пожарной безопасности своего заведения, ведь за всю недолгую историю своего существования бани несколько раз загорались, и только коллективными усилиями моющихся в ней людей огонь удавалось потушить.

**Геканта Хайси** – дородная матрона, скрывающая свой истинный возраст (*на вид ей можно было дать все 50, однако скорее всего ей было не более 45*), ранее работала проституткой, однако смогла вскружить голову одному богатому торговцу и удачно вышла за него замуж. После необычно скорой смерти любимого мужа Геканта распродала все его имущество и переехала в Хайяден, где вскоре построила бани – заведение двойного назначения, посетители которого могли получить не только помывочные услуги, но и также воспользоваться многочисленным штатом молодых проституток (*14 девушек*), находящихся на полном содержании у мадам Хайси и называющих ее своей мамой. Геканта Хайси представляла из себя редкостный образец развязанности и цинизма – редко общаясь с обычными посетителями, она свела тесные знакомства с богачами средней руки, которым были недоступны наслаждения, предоставляемые «Короной и единорогом». При общении с ними она обычно не скупалась на скабрёзности, описывая достоинства своих девочек и те приемы, которым они были научены для доставления наслаждения клиенту – мужчинам, или даже женщинам. О былой красоте Геканты напоминали лишь небесно-голубые глаза – лицо же растолстело и покрылось бородавками, веки набрякли и свисали вниз уродливыми мешками, а вместо залихватского смеха из ее глотки доносилось какое-то утробное кудактанье. Но несмотря на отталкивающую



внешность, Геканта была довольно неглупа и расторопна – дела ее шли на лад, а количество посетителей бани постоянно увеличивалось. Ввиду этого «старая Хайси» – как ее за глаза называли рядовые работники бани – постоянно находилась в поисках новых работниц – желательно молодых и привлекательных, не стесняясь прибегать при этом к явно незаконным методам. Кроме того, Хайси, несмотря на свой возраст, еще не утратила прежней любвеобильности – ее весьма интересовали статные молодые люди, чья бедность позволяла поступиться некоторыми принципами, и именно поэтому Геканта охотно принимала к себе на работу мужчин, многие из которых, впрочем, надолго здесь не задерживались, сбегая прочь от приставаний мерзкой карги.

Особенности **Геканты Хайси** – отталкивающая внешность и манеры поведения, сообразительность, знакомство с богачами, сводничество, сексуальная склонность к физически развитым молодым людям.

(12)

## Склады ратуши

Склады ратуши, принадлежащие городским властям, представляли из себя пять крупных двухэтажных бревенчатых домов, большинство из которых были оснащены печным отоплением. Склады использовались в самых различных целях – для архивного хранения официальных документов, конфискованных товаров, утерянных вещей, городского резерва оружия и продовольствия и т.д. Кроме того, склады сдавались в аренду купцам, прибывавшим в Дарред с товаром самого разного рода – поэтому трудно было утверждать, что именно хранится за толстыми дубовыми дверями этих помещений.

Стены складов были сложены из двух рядов крупных бревен, двери сделаны из дуба, либо обиты железом, замки весили не меньше пяти килограммов а немногочисленные окна наглухо закрывались мощными ставнями. Крыши складов были покрыты досками, либо соломой – однако толстые потолочные перекрытия домов препятствовали проникновению воров через чердак. Склады хорошо охранялись – группы из трех человек несли постоянное дежурство в каждом доме, а еще пять человек периодически обходили все помещения снаружи.



Начальником охраны складов был назначен **Дастинус Пинневорт** – бывший удалой вояка, герой многих сражений и просто великолепный боец, потерявший от многочисленных ударов по голове связь с реальностью и постоянно опасавшийся нападения каких-то абстрактных «врагов». Несмотря на очевидное умственное неблагополучие, на своей должности Дастинус был совершенно незаменим – применяя незаурядные командирские навыки и постоянную муштру, он организовал охрану складов на столь высоком уровне, что за все время его работы существования ни один вор не смог вынести оттуда ничего ценного – во всяком случае так утверждала народная молва. Подтверждением этому были еженедельные поединки чести на Арене, в которых Дастинус выступал от имени города против очередного неудачливого вора, пойманный с поличным около складов и слишком испуганного для того, чтобы не принять вызов. Подобные битвы чаще всего заканчивались для Дастинуса приступами безудержного пьянства, для которых

были все основания – ведь редко кто из противников начальника охраны складов ратуши покидал Арену целым и живым.

Как человек, Дастинус был по своему неплох – со своими подчиненными, которых он упорно называл «солдатами», он обращался вполне достойно. Исключение делалось и для своего непосредственного начальника – мэра Танкерта. Все остальные были для Пинневорта потенциальными врагами и получали соответствующее отношение – подозрительные взгляды и трехэтажный мат.

Внешность Дастинуса внушала оторопь любому, кто встречался с ним в первый раз – высокий рост, шрамы на недобром лице, дорогие шипованные доспехи, украшенные странными знаками, огромный рунический меч и потускневшая от времени драконья шкура на плечах – таков был образ бывшего могучего героя, повредившегося умом, но по прежнему исправно выполняющим свой профессиональный долг.

*Особенности **Дастинуса Пинневорта**: высокий воинский профессионализм, хорошие тактические способности, острая паранойя, преданность делу, раздражительность и приступы немотивированного насилия по отношению к незнакомцам и врагам.*

## (13)

### Бедные дома

Постройки бедняцкого квартала внешне ничем не отличаются от домов, описанных ранее (п.п. 5, 6, 9). Данный район является самым крупным жилым кварталом города и к востоку постепенно переходит в совершеннейшие трущобы, где люди живут в простых землянках, регулярно затопляемых водой в периоды оттепели. Как ни странно, этот район отличается довольно низким уровнем криминогенности, однако по ночам здесь все же небезопасно – путнику не стоит ходить в одиночку или без факелов, так как наибольшую часть местных преступников составляют дети, родителей которых установить невозможно, а самих малолетних грабителей нельзя судить справедливым судом – эти сопляки еще не способны как следует держать меч на Арене или хотя бы связанно отвечать на вопросы мэра. Пользуясь этой безнаказанностью и отсутствием большого числа взрослых преступников, дети иногда сбиваются в группы по 5-10 человек, забрасывая поздних прохожих камнями, накрывая их рыболовными сетями, перерезая сухожилия ног ножом и обирающие свою жертву до нитки за считанные секунды.

## (14)

### Кузница Реда Хоппера

Кузница Хоппера представляет из себя старое, но все еще прочное кирпичное здание с двух этажей, в окнах которого постоянно горит огонь, а в отопительных печах и вовсе нет нужды – ведь знаменитые плавильные горны Хоппера, в которых пылает редкий и дорогой бурый уголь, специально привозимый караванами, прогревают кузницу так, что бронзовый загар никогда не сходит с лица и рук старого Реда Хоппера и двух его молодых сыновей, помогающих отцу и разучивающих его искусство.

В этой кузнице за сходную цену можно всегда заказать практически любое изделие из металла – за исключением тонких ювелирных изделий и экзотического оружия, неизвестного кузнецу. В продаже имеется большой выбор образцов мастерства кузнеца – кинжалы, мечи, кольчуги, латы, наконечники стрел, шпоры, металлические детали уздечек, подковы, капканы и прочее богатство, высокое качество которого может по достоинству оценить только хороший знаток огненного ремесла.

Хозяин кузницы – **Ред Хоппер**, несмотря на свой почтенный возраст (около 55 лет), сумел сберечь свое мастерство и сноровку. Он может с одинаковым изяществом залатать подкову, выпрямить погнувшийся доспех или выковать легкий и острый как бритва меч. Двое сыновей помогают отцу в работе и могут самостоятельно выполнить какую-либо несложную металлическую деталь (подкову, нож и т.п.).

Ред, как и его сыновья, плечист, коренаст, носит вздорную рыжую бороду и издавна весьма смахивает на гнома – некоторые его хорошие знакомые позволяют себе за кружкой эля шутку насчет склонности матушки Хоппера к дружбе с подземным народцем, в ответ на которую Хоппер жутко краснеет, раздражается руганью и пытается сломать обеденный стол кулаком (что ему нередко удается). Жена Хоппера – обычная домохозяйка, которая снисходительно относится к кузнечному делу мужа и втайне мечтает послать своих



сыновей работать подмастерьями в шахту каффа.

Особенности **Реда Хоппера**: значительная физическая сила, редкий профессионализм кузнеца, покладистый характер, раздражительность при разговорах о гномах и его схожести с ними.

## (15)

### Богатые дома

Дома богачей, стоящие по уровню своей престижности примерно между усадьбами в центре Дарреда и бедными застройками вокруг них (см. п.п. 5, 6, 9) расположены прямо около озера Илид. Эти дома стоят на весьма высоких насыпных холмах или вкопанных в землю сваях для обеспечения более надежной защиты от озерной воды, разливающейся в периоды оттепели. Небольшие и аккуратные постройки этого района населены зажиточными гражданами, имеющих хорошую работу где-либо в Дарреде, либо случайно обогатившихся на добыче каффа. Здесь проживает много проституток – однако в пределах этого района они неотличимы от обычных женщин и не нарушают общей благоприятной картины: красивые деревянные или каменные дома, стоящие на крашенных сваях и сверкающие новенькой черепицей крыш, по соседству с которыми произрастает полоса невысоких елей, закрывающих вид на озеро Илид для большинства из домов (за исключением двухэтажных, оборудованных широкими балконами и навесами над ними). Близость воды придавала бедной почве Хайядена дополнительную плодородность – в периоды оттепели вокруг домов этого района вырастала густая зеленая трава, в которой иногда можно было обнаружить нежно-розовые и ярко-голубые цветы. За деревьями имеется благоустроенный песчаный пляж, который, впрочем, используется лишь несколько раз в году – в периоды особой оттепели, когда температура воздуха на несколько дней поднимается до 25 градусов выше нуля. Местные жители увлекаются рыбалкой (в холодные периоды) и прогулками на небольших судах по озеру Илид (в оттепель). Ухоженные и хорошо накормленные дети, живущие в этом районе, любят играть в полосе елей, отделяющих вышеописанные жилые дома от озера Илид.

Отличительной особенностью этого района является шикарный особняк семьи Оксенов, стоящий на берегу и занимающий площадь около одного гектара (за стенами особняка располагалась корабельная верфь, а также хозяйственные и жилые постройки).

В целом с этого дорогого и красивого места, уступающего по своей престижности лишь особнякам в центре города, открывается отличный вид на озеро и горы, что делает его привлекательным для разного рода художников и музыкантов, не так давно ставших обычным явлением в Дарреде и часто приходивших в этот район в поисках вдохновения.

## (16)

### Таверна «Шахта Сивила»

Это заведение, стоявшее в северо-восточной части городской ярмарочной площади, отличалось от всех других дарредских таверн тем, что ее посетителями были исключительно купцы, облюбовавшие это место и приходившие в «Шахту Сивила» не только для утоления голода и жажды, но также и для заключения выгодных сделок (в «Шахте Сивила» не было принято что-либо покупать или продавать – здесь лишь заключались договоренности о последующих сделках). Это заведение было одним из самых необычных в городе – его история была известна любому взрослому жителю Дарреда. Таверна, на первый взгляд представлявшая из себя невзрачное двухэтажное здание из темно-коричневого камня с недвусмысленными голубоватыми прожилками (являвшимися, впрочем, обычными рисунками) и в самом деле была построена поверх старой шахты каффа – одной из первых в Хайядене, которая около ста лет назад была выкопана каким-то чудачком по имени **Сивил** вдали от горы Хайяд. К великому огорчению Сивила, едва углубившись на полметра под землю, он наткнулся на скальный грунт – аналогичный тому, на котором стоит городской храм. В скале оказались пустоты – иначе говоря, обычные подземные пещеры, в одну из которых и свалился незадачливый добытчик, свернув себе шею и в очередной раз доказав вредные свойства человеческой жадности. Вскоре после основания Дарреда поверх входа в эту шахту была выстроена таверна, получившая шутовское название «Шахта Сивила». Первый этаж дома вмещал лишь кухню и кладовые, второй этаж был приспособлен для ночлега гостей, пожелавших остаться на ночь.

Основные обеденные залы размещались в пещерах глубоко под землей. Входная дверь таверны вела в темный коридор, оканчивающийся хитроумным механическим подъемником, приводимым в движение парой дюжих слуг. На нем гости спускались вниз и с удивлением обнаруживали себя в теплых и сухих пещерах (*всего для приема посетителей использовалось три пещеры*), по стенам которых были развешаны светильники, а пол присыпан мягкой каменной крошкой. Сюда не проникала вода озера Илид или шум Дарреда – и купцы могли наконец-то расслабиться после долгого опасного путешествия, поесть, обменяться новостями и поговорить о делах. Особо пикантным элементом украшения обеденных залов таверны был скелет того самого Сивила – найденный в небольшой периферийной пещере, он был очищен от грязи, покрыт лаком и подвешен под потолком таким образом, что поток воздуха от проезжающей мимо тележки подъемника заставлял руку скелета колыбаться – будто бы сам старый Сивил сердечно приветствовал дорогих гостей. На новичков эта невинная шутка оказывала неизгладимое впечатление и заставляла их вспоминать странную вывеску таверны – скелет, висящий на веревке над кучей золота.

Принудительная вентиляция обеденных залов обеспечивалась при помощи двух огромных мехов, закрепленных в полу первого этажа таверны. В «Шахте Сивила» подавали вполне сносную еду и напитки, что иногда привлекало сюда людей, не принадлежащих к купеческому сословию. Таких посетителей не выгоняли, однако при их появлении смолкали всякие разговоры и десятки недоброжелательных глаз устремлялись в сторону непрошенных гостей – этого было достаточно для того, чтобы даже самый недогадливый путешественник понял всю неуместность своего присутствия в этой таверне.

Хозяева «Шахты Сивила» – группа богатых купцов, ничем не выделявшихся среди остальной торговой братии, составляли график передвижения своих караванов таким образом, что в Дарреде все время находился как минимум один из них – он и осуществлял управление таверной, в которой работало два десятка человек – охранников, слуг и поваров.

В настоящее время «Шахтой Сивила» владеют следующие купцы: **Ровут Лысый**, **Кассай Иммеринг**, **Вилеарт Толстосум** и **Сингерд Палус**. Доля каждого из означенных купцов в собственности таверны примерно одинакова. Все они являются хорошими друзьями и строят свои отношения на доверии, что позволяет «Шахте Сивила» процветать, а ее хозяевам – богатеть.

*Особенности купцов:*

**Ровут Лысый:** возраст 36 лет, увлекается охотой, характер взрывной и неспокойный.

**Кассай Иммеринг:** возраст 49 лет, любит выпить, характер занудный и скучный.

**Вилеарт Толстосум:** возраст 39 лет, жаден, любит женщин, характер мягкий и обходительный.

**Сингерд Палус:** возраст 27 лет, заядлый путешественник, характер веселый и подвижный.

(17)

## Палаточный городок старателей

Палаточный городок – место жительства большинства людей, работающих в шахтах семейств. Палаточный городок – самое бедное и грязное место во всем Дарреде, построенное приезжими старателями непосредственно на склонах горы Хайяд вблизи от шахт.

Крупные грязные шерстяные палатки обеспечивают ее обитателям посредственную защиту от ветра и осадков, но не от жестоких морозов. Смертность жителей этого района ужасает своими цифрами – ежедневно на окраинах Дарреда старатели сжигают трупы своих менее сильных и выносливых друзей (отсутствие средств на проведение нормальных похорон и опасность распространения чумы от незахороненных трупов объясняет необходимость мрачного обряда кремации тел погибших жителей палаточного городка).

Местным жителям свойственна редкостная сплоченность и ожесточенное отношение к богачам. Шахтеры, живущие в простых тряпичных палатках, пришли в Хаййден с надеждой – однако получили лишь полурабский и низкооплачиваемый труд в шахтах, принадлежащих ненавистным толстосумам. Это обстоятельство иногда подстегивает простых старателей к совершению жестоких убийств надсмотрщиков и начальников бригад, впрочем, обычно легко раскрываемых и сурово караемых.

Утаивание добытого каффа является единственным способом существования местных жителей – если добытчик будет вынослив, осторожен и терпелив, то через год он сможет скопить приличный запас этого ценного минерала – на деньги с его продажи можно покинуть Хайяден вместе с караваном (*что довольно рискованно в силу естественной небезопасности горных перевалов*), либо купить собственный дом недалеко от центра Дарреда, либо открыть свое небольшое дело (*торговать на ярмарочной площади*). Этот путь – единственный шанс для старателей вырваться из нищеты палаточного городка и хотя бы частично реализовать свою мечту о счастливой жизни.

В палаточный городок, где мрачные и ожесточенные люди молчаливо ходят от костра к костру меж вонючих тряпок, горделиво именовавшихся домами, редко заглядывали более состоятельные и удачливые дарредцы, то ли опасаясь болезней, происходивших от огромных куч испражнений, накопленных между палатками за долгие годы, то ли стыдясь взглянуть в глаза тем, что обеспечивает процветание и рост всему городу, проживая и работая в нечеловеческих условиях.

## (18)

### Рыночная площадь Дарреда

Рынок – первое место, куда попадает приезжий путник, рискнувший совершить путешествие в столицу Хайядена. Площадь занимает добрую шестую часть всего города и представляет из себя огромный ровный круг, сплошь заставленный повозками, лотками и палатками, в которых большую часть погожего дня ведется бойкая торговля самыми разнообразными товарами, привезенными из-за гор. На рыночную площадь Дарреда путешественников выводит хорошая грунтовая дорога, идущая на юго-запад к горным перевалам. Сама по себе площадь является крайне шумным местом – протяжное мычание скота, зазывные крики ушлых торговцев, вопли вездесущих мальчишек, пронзительная музыка бродячих бардов, пьянящий запах свежего мяса, свист заклинателей змей, уханье факиров, сочные звуки драки и вой ветра – все это составляет жуткую и прекрасную мелодию – живой пульс города, его кровь и душу.

Все караваны, прибывающие в Дарред, находили свободное место на площади и раскидывали там свои шатры, продавая и покупая, обменивая и обсчитывая. В холодные периоды пульс города замирал – и площадь погружалась под мягкую перину снега, в котором погибал скот и замерзали дорогие заморские вина, привезенные на продажу. Но стоило морозу отступить под натиском теплых ветров – и тут же площадь заполнялась звоном монет и гомоном толпы – будто и вовсе не было зимы.

На площади можно купить практически все что угодно. Если искомого товара нет в шатрах купцов, то его можно поискать в домах, построенных вокруг площади – они предназначаются для обеспечения ее бесперебойной работы и предоставляют широкий спектр услуг, необходимых при такой оживленной торговле.

Площадь принадлежит городским властям, которые намеренно не взимают с купцов никаких торговых поборов, понимая всю важность свободного рынка для поддержания достойного существования Дарреда.

## (19)

### Аптекарская лавка Лю Фэйна

Аптека являлась единственным заведением во всем Хайядене, где можно было купить любой порошок или снадобье для лечения ран, восстановления усталости, улучшения памяти или погружения в сон, а также для других, более хитроумных целей. Лавка занимает большой и красивый каменный дом о трех этажах, самый нижний из которых представлял из себя магазин, а остальные – жилые комнаты Лю и его семьи, а также его хранилище и рабочую лабораторию (*из которой доносилась то немыслимая вонь, то нежное благоухание*). В доме царит легкий беспорядок – сказывается отсутствие заботливой женской руки, объясняемое смертью хозяйки от чахотки, случившейся три года назад.

Странные опыты вдового аптекаря иногда переходили границу опасности, подвергая существенному риску не только сохранность его седых волос на голове, но и безопасность всего города – случалось, что в лавке вспыхивали сильные пожары, помимо всего прочего

распространявшие по окрестностям удушливый дым, от которого кружилась голова и слабели ноги.

**Лю Фэйнь** – старый сухой старичок 62 лет с раскосыми глазами и длинной седой косой, заплетенной так туго, что некоторые посетители связывали это с необычным разрезом глаз старого аптекаря и в шутку рекомендовали ему ослабить косичку. Редкие длинные белесые волосы, так и не превратившиеся в бороду и усы, прикрывали умное лицо Лю – приезжего алхимика, рискнувшего остаться в Хайядене и открыть здесь свое дело, изучая необычные свойства каффа и перспективы использования этого минерала в антимагических зельях.

Помимо своих зелий и снадобий, Лю отлично разбирается в анатомии животных и изредка оказывает купцам услуги по лечению их тягловых волов, запрягаемых в повозки караванов. Реже он соглашался лечить разумных существ – такая ответственность пугала старика и он как правило прогонял всех больных, обратившихся за лечением, если только случай не был слишком тяжелым и отказ Лю означал неминуемую смерть клиента.

В целом Лю Фэйнь ведет несколько замкнутый образ жизни, неохотно вступает в беседы с незнакомцами и подозревается в торговле дурманящими снадобьями – непреступном, но позорящем деянии, способном лишить любого торговца его репутации и клиентов.

**Особенности Лю Фэйна:** пожилой возраст, восточная внешность, подозрительность к незнакомцам, доброта, ум, высокий уровень алхимического мастерства, знание свойств трав, анатомии животных, людей и прочих разумных существ (эльфов, гномов и т.п.), изготовление наркотиков и торговля ими.

## (20)

### Городские стойла

Стойла относились к имуществу ратуши и были предназначены для сохранения животных из караванов купцов и прочих торговцев в периоды похолодания и непогоды. Они представляли из себя группу из шести небольших одноэтажных деревянных зданий, каждое из которых имело хорошее печное отопление и сеновал с регулярно пополняемым запасом сена и сушеного мха (*корм для скота в Хайядене был довольно дорог и доступен карману лишь богатых купцов, нуждавшихся в тягловых животных для перемещения своих огромных караванов*). Городские стойла почти всегда были полны – купцы исправно приводили сюда своих волов (*реже – лошадей*) в период особой непогоды. Плата за использование стойл была высока, но ценность каждого животного намного превышала риск разорения купца от длительных холодов, иногда устанавливавшихся в Хайядене и требовавших постоянного содержания тягловых животных в тепле и сухости.

Некоторые граждане Дарреда арендовали в стойлах целые загоны для содержания своих собственных мясомолочных животных – коров или свиней, а также устанавливали там плетеные клетки для птицы – кур, уток и гусей. Подобное занятие было весьма недешевым, но чаще всего окупалось с лихвой – владельцы мелкой живности продавали мясо, молоко и яйца на ярмарочной площади, зарабатывая на этом довольно неплохие деньги.

Стойла доставляли городу и его обитателям две проблемы, одной из которых был характерный запах навоза, доносившийся даже до бань, если дул юго-западный ветер. Однако горожане в целом терпеливо относились к этой неприятной мелочи, приносившей в сущности больше пользы, нежели чем вреда – арендуемые стойла не давали погибнуть местному животноводству, так как обычные люди не смогли бы обеспечивать животным нужные условия для содержания, а богачей привлекали иные, более легкие способы наживы.

Второй проблемой стойл были кражи – голодные дарредские бедняки не останавливались ни перед чем, проникая в загоны и воруя оттуда любую живность – начиная от суматошно кудахтающих куриц, заканчивая огромными мохнатыми волами. По этой причине стойла тщательно охранялись людьми из караванов купцов, а также частными животноводами (*арендаторами мест в стойлах*), однако это не могло полностью защитить эти помещения от частых набегов.



(21)

## Городская свалка

Свалка находилась на окраинах Дарреда и представляла собой глубокий котлован, в который сваливались самые крупные и неприятные образцы отходов жизнедеятельности этого города (*мелкие бытовые отходы как правило выкидывались на улицы города, смываясь оттуда половодьем*). Свалка – огромная куча гниющего мусора, является собственностью местных властей, которые вплоть до настоящего времени упорно не желают тратить деньги на ее расширение или расчистку.

В этом зловонном лабиринте, занимающем довольно большую площадь, можно было обнаружить что угодно – от строительного мусора (*крупные камни, бревна и доски*) до неопознанных трупов, но главной опасностью были странные хищные существа, слухи о которых вполголоса обсуждались в тавернах Дарреда. Если верить пьяным рассказам торговцев и купцов, эти твари нападали на любого, отважившегося отнести свой мусор вглубь свалки, более того – обитатели свалки иногда даже делали набег на город, выпивая кровь скота и таинственным образом крадя спящих людей прямо из запертых домов. Тот факт, что их внешность не мог описать ни один из пострадавших, только добавлял масла в огонь и доводил некоторых дарредцев до суеверного ужаса.

Официальные власти относятся к этим слухам скептически после того, как отряд наемников, снаряженный мэром города, прочесал свалку вдоль и поперек но не обнаружил там ничего подозрительного, кроме разве что кучи костей (*предположительно человеческих*) и какой-то странной вонючей слизи, образовавшейся судя по всему от гниения выброшенных остатков пищи.

(22)

## Таверна «Сундук дракона»

Эта таверна представляла из себя узкое и высокое трехэтажное здание, первые два этажа которого были сложены из крупных необтесанных камней, потемневших от времени, а последний этаж сложен из бревен и судя по всему построен совсем недавно. Таверну венчала коническая крыша с медным драконом на шпилье, вращавшимся по воле шального ветра. В «Сундуке дракона» было два больших обеденных зала, открытых для всякого, способного заплатить за вкусную чесночную похлебку и веселую компанию. Эта таверна был излюбленным местом отдыха большинства зажиточных дарредцев, не рисковавших ходить в «Пьяного кабана», но еще не доросших до «Короны и единорога» или хотя бы «Шахты Сивила». «Сундук дракона» представлял из себя типичную городскую таверну средней руки, отличавшуюся неплохими супами (*их готовила жена хозяина, использовавшая во всякой своейстряпне особые острые приправы, купленные у старого Фэйна*) и веселым времяпрепровождением – чаще всего здесь журчал темный эль, гремели разухабистые песни и был слышен стук сапог десятков людей, отплясывающих огненную кадриль.

«Сундук дракона» был построен довольно давно – необходимость в возведении третьего этажа возникла после увеличения притока искателей приключений, прибывающих в Хаййден и готовых отдать последние деньги за ужин и приличное укрытие от местных морозов. После реконструкции «Сундук дракона» смог принимать до двадцати постояльцев, ночующих в теплых мягких постелях из травы и шерсти. Кроме того, в каждом номере этой таверны имелось специально сконструированное отхожее место, снабженное глубокой выгребной ямой, в которую нечистоты попадали по вертикальным металлическим трубам, проложенным в стенах – удивительное удобство, неизменно интересовавшее каждого посетителя.

Первый и второй этажи были заняты кухней, обеденными залами и кладовыми. Подвала в этой таверне не было – «Сундук дракона» стоял на невысоком земляном холме и изредка заливался половодьем с озера Илид.

Хозяин «Сундука дракона» – толстяк **Ольвас Киффендорф** вместе со своей семьей живет на третьем этаже, занимая две комнаты, предназначенные для постояльцев. Ольвасу около пятидесяти лет, он отличается немалой тучностью и любовью к хорошим шуткам, рассказам, песням и прочим проказам. Выделяясь среди толпы своей блестящей лысиной, вечно засаленным белым передником и раскатистым голосом, Ольвас при помощи своих баек и стишков составлял душу любой компании, расхаживая между столов



в обеденных залах «Сундука дракона» и создавая в нем неповторимую уютную атмосферу веселья, расслабленности и спокойствия. Жизнерадостное настроение Ольваса создавалось не только его общительным характером и богатым жизненным опытом – старый Киффендорф тайком употреблял дурмящие травы и порошки, покупаемые по знакомству у своего друга – аптекаря Лю Фэйна. Эти же порошки Ольвас мог перепродать знакомым посетителям, имея таким образом некоторую прибыль, которую он тщательно скрывал от жены и использовал на покупку очередной дозы дурмана.

Кроме того Ольвас, имея определенные связи среди купцов, торгующих на рыночной площади Дарреда, часто рисковал, стремясь заработать деньги на травы и порошки Фэйна путем доставления малознакомым людям некоторых предметов, законность приобретения которых вызывала немалые сомнения (*означенные предметы приобретались Ольвасом у своих знакомых купцов, слишком осторожных для подобных контактов с незнакомцами, и перепродавались последним за неплохие деньги*).

**Особенности Ольваса Киффендорфа:** избыточный вес, лысина, добрый и общительный характер, склонность к шуткам, песням и веселью, тайная зависимость от наркотиков, скупка наркотиков и торговля ими, скупка и перепродажа краденного, контрабандного и иного незаконного товара (*незаконность торгового оборота того или иного предмета зависит от сеттинга, используемого в игре*).

(23)

### Постоялый двор «У Карпенса»

«У Карпенса» является довольно популярным заведением среди людей, приезжающих в Хайяден на незначительное время и не планирующих оставаться здесь надолго (*таких как погонщики и охранники караванов, небогатые купцы, проезжие проповедники и прочие искатели приключений с тощим кошельком и храбрым сердцем*). Большое трехэтажное угловатое здание постоялого двора отнюдь не щеголяло широкими застекленными окнами, а потрескавшаяся кирпичная кладка была довольно грубо замазана глиной, крыша протекала в десятках мест а печи ощутимо чадили – однако в этом месте можно было найти самый дешевый ночлег во всем Дарреде. Большие залы этого дома были заставлены простыми дощатыми кроватями, поставленными на расстоянии менее метра друг от друга. Воздух внутри ночлежки был тяжелым и щеголял самыми разнообразными запахами – в основном крайне неприятного свойства. Кроме того, освещение спальных комнат было тусклым а отопление довольно посредственным – однако в «У Карпенса» имелись и свои преимущества: здесь отродясь не было клопов, дохнувших от диких капризов погоды Хайядена, а постояльцы довольно мирно уживались друг с другом благодаря особой атмосфере бедности и надежды, царившей под сводами этого старого дома, видевшего рождение Дарреда и встречающего своей смертью его расцвет.

Несомненное преимущество «У Карпенса» составляло его отопление – огромный камин в подвале дома (*стены и пол подвала были покрыты обожженной глиной, препятствовавшей проникновению влаги*), от которого по дому шли десятки крупных кирпичных труб, проложенных в стенах и согревающих своим теплом большинство жилых комнат ночлежки. Именно из-за такого количества внутренних отопительных труб (*выходы которых покрывали всю крышу, создавая этому дому довольно причудливый облик*) эта дешевая ночлежка снаружи выглядела гораздо крупнее, чем внутри – особенность такой конструкции зачастую сбивала с толку гостей Хайядена, принимавших ее за какой-либо крупный богатый особняк или баню.

На постоялом дворе работало около пяти человек прислуги – в основном уборщики и плотники, регулярно чинившие ветхие кровати.

Как ни странно, хозяином ночлежки был вовсе не человек по имени Карпенс, а некто **Салли Болтинг** – жадноватый малый тридцати одного года от роду, наделенный мелким ростом, длинными желтыми зубами, некрасивыми веснушками, оттопыренными ушами и малообщительным характером.

Почему его ночлежка называлась «У Карпенса» не мог ответить ни один старожил Дарреда – очевидно, так звали ее основателя и первого хозяина, возможно – родственника Болтинга. Нынешний владелец этого дома в силу своего недалекого ума постоянно забывал не только текущее количество постояльцев, но и свое собственное имя, однако благодаря какой-то сказочной жадности умудрялся вести дела своего заведения исправно и толково, собирая невысокую, но постоянную плату за ночлег. Сам Салли родился и вырос в Хайядене, его родителей не помнит никто из местных жителей, а происхождение прав

собственности Салли Болтинга на ночлежный дом «У Карпенса» почему-то не вызвало ни у кого сомнений – ведь этот человек, сколько его помнили дарредцы, всегда жил на этом постоялом дворе и занимался его делами как самый настоящий хозяин.

Рассеянность Салли носит довольно необычный характер: так, например, постояльцы его заведения все как один утверждали, что иногда по ночам в коридорах «У Карпенса» ходит какой-то крупный и тяжелый человек, чьи гулкие шаги раздаются на всех этажах – однако Салли, обычно бодрствовавший ночью и спавший днем, не замечал (или мастерски притворялся, что не замечает) ничего подобного. Странности этим не ограничивались – некоторые из постояльцев отмечали странное бормотание, доносившееся будто бы откуда-то снизу, из-под полусгнившего пола (хотя в «У Карпенса» отродясь не было подвала), а на утро после таких бормотаний Салли часто бродил по своему заведению и разыскивал вещи, которые он обычно бережет как зеницу ока – ключи от кладовой, журнал регистрации постояльцев, свой пустой кошелек или увеличительное стекло из горного хрусталя.

*Особенности Салли Болтинга:* плохое физическое развитие, заурядная внешность, жадность, хроническая забывчивость, ночной образ жизни, необщительность, таинственное прошлое.

## (24)

### Гильдия наемников

Несмотря на свое угрожающее название, единственная городская гильдия, представляла из себя милое двухэтажное здание из чистого белого камня, обложенного мелкой мраморной плиткой и декоративными каменными фронтонами, изображавшими сцены эпических битв. Будучи довольно известной и богатой организацией, гильдия не представляла из себя какой-либо действенной политической силы в Хайядене, являясь лишь разновидностью профсоюза, в который мог вступить любой оседлый житель Хайядена, способный держать меч и зарабатывать им себе на хлеб (в пределах местных законов). Гильдия наемников существовала на взносы своих членов и объединяла практически всех людей, тем или иным образом охранявших порядок в Дарреде. По сути дела, гильдия являлась местным прототипом полиции – однако ее коммерческий характер не предполагал бескорыстный розыск преступников или поддержание правопорядка в городе за простое «спасибо», а высокие цена на услуги ее членов исключали всякую возможность оплаты их работы из средств городской казны. Внутри гильдии находятся помещения, которыми могут в любое время пользоваться все ее члены: жилые комнаты, тренажерные залы, небольшая столовая, библиотека (в основном содержащая книги на военную тему), кладовые, хранилище оружия и особые укрепленные площадки у стен для ведения длительных оборонительных действий, возникни в таковых необходимость. За весьма умеренную плату гильдия также предоставляла своим членам консультации и тренировки у лучших мастеров боевых искусств, живших в Хайядене. Все члены гильдии периодически собираются в ее стенах для решения некоторых административных вопросов, а также для проведения небольших состязаний в мастерстве владения различными видами оружия и искусстве рукопашного боя (призы за победы в подобных состязаниях как правило составляют немалую денежную сумму). В стенах гильдии действуют довольно строгие порядки – во время проведения общих собраний ее членов здесь запрещены нетренировочные драки и ругань, недопустимо употребление спиртных напитков и возбуждаются любые сексуальные развлечения. Управление делами гильдии осуществляет магистр – он собирает по всему городу выгодные контракты (как правило – охрана караванов или городских зданий, разведывательные рейды вглубь дремучих лесов Хайядена, поиск новых перевалов, поимка преступников и т.п.) и распределяет их между членами этой организации, учитывая уровень их мастерства, нужду в денежных средствах и личные предпочтения бойцов.



Официальным и довольно строгим правилом гильдии является полная законность ее работы – выбирая заказы, магистр неукоснительно придерживается этого золотого правила, а все «паршивые овцы», случайно или по чьему-то недосмотру попавшие в гильдию, быстро исключаются из нее и доставляются на Арену, где погибают от рук своих бывших коллег далеко не самой безболезненной смертью. Некоторые нарекания мэра Дарреда к работе гильдии наемников объясняются крайней нетерпимостью последней к своим конкурентам (*вольнонаемные бойцы, периодически прибывающие в Хаййден и не желающие вступать в гильдию*), с которыми наемники расправлялись довольно неоригинальным, но весьма действенным способом – под каким-либо формальным предлогом конкуренты вызывались на бой чести, где им приходилось противостоять объединенной мощи всей гильдии, выделявших на это дело своих лучших бойцов. Отказ от боя всегда означал коммерческий крах вольного наемника – ведь кто захочет воспользоваться услугами труса?

Бывшим магистром гильдии был **Дастинус Пиннево́рт** – однако после появления серьезных проблем с адекватным восприятием действительности этот храбрый и умелый солдат по единогласному решению всех членов гильдии был спешно отправлен на почетную и хорошо оплачиваемую должность начальника охраны складов ратуши (*несмотря ни на что, Дастинуса до сих пор любят и уважают все члены гильдии, однако не рискующие проводить с «этим психопатом» тренировочные бои или турниры во время общих собраний*).

Сразу после смещения Дастинуса в гильдии были проведены срочные выборы нового магистра – и к всеобщему удивлению на смену параноидальному силачу Пиннево́рту пришла изящная двадцатисемилетняя полуэльфийка **Ильна́ра Айли́н** – непревзойденный мастер по стрельбе из лука, отличавшаяся неженским прагматичным умом, холодной рассудительностью, горячим боевым задором и ослепительной сексуальностью, вводившей в состояние лирической задумчивости даже бывалых солдат, давно не верящих в великую силу любви и красоты. Вот уже много лет незамужняя девица Айлин, которую словно не касалось время (*завистливые красавицы Дарреда, живущие в больших теплых домах и не умеющие держать в руке даже столовый нож, судачили о том, что виной всему была ее бастардная сущность – кровь эльфов заставляла отступать старость Ильнары, обеспечивая ей неуязвимую красоту и кипучие жизненные силы – те две вещи, которые заведомо ей уважали не только члены ее гильдии, но и простых горожан Дарреда*) занимала пост мастера Гильдии, успешно управляя гильдией наемников и обеспечивая ей порядок и процветание.

Особенности **Ильна́ры Айли́н** – физическая ловкость, великолепные навыки стрельбы из лука, благородство, расчетливый ум, сильная сексуальная аура, замедленное старение, широкие связи в хаййденском обществе.

## (25)

### Рыбный квартал

Этот квартал, как следует из его названия, был ничем иным, как нагромождением разномастных деревянных домишек, насквозь провонявших рыбой. В этих домах жили люди, избравшие своим ремеслом рыбалку и, как ни странно, добычу древесины для города. Здесь же находилась длинная деревянная пристань, угрюмо нависавшая над спокойной водой озера Илид, несколько домов для обработки древесины (*сушильные и распилочные цеха*) и охраняемые склады дров, продаваемых местными жителями на рыночной площади.

Рыбалка в озере Илид была довольно посредственной – при использовании сетей рыба была бы изведена в считанные дни, а удочки превращали этот промысел в забаву, нежели чем в средство существования.

Именно поэтому, помимо добычи рыбы жители этого района освоили еще одно, очень необычное и свойственное только Хаййдену ремесло – каждое теплое половодье целые флотилии небольших плоскодонных лодок отправлялись в затопленные леса только затем, чтобы найти в них несколько старых многовековых деревьев, вырыть у их основания глубокую яму, уходившую под корни дерева, и ждать наступления холодов. Замерзнув, вода в яме рвала корни дерева и, подпирая его своим увеличенным объемом, наклоняла ствол набок. Рыбакам оставалось только дожидаться следующего потепления, вернуться на это место, подцепить крону дерева веревкой и как следует дернуть. Для самых старых и крупных деревьев могло потребоваться повторение вышеописанной операции – однако



как правило дерево, вытолкнутое из земли льдом, теряло свою опору и падало в воду. Буксируя свою добычу на лодках, рыбаки привозили эти деревья в Дарред, где складывали в просторных сушильнях и вскоре распиливали на дрова – один из самых ценных и наиболее востребованных товаров Хайядена.

В целом, рыбный квартал был довольно спокойным, хотя и неухоженным местом, щеголявшим глубокими колеями дорог (*появлявшихся от перетаскиваемых волоком стволов деревьев*) и рыбной чешуей на стенах простых одно-двухэтажных домов. Здесь постоянно кипела работа – большие группы людей на пристани обрубали самые крупные ветки привезенных лодками деревьев, гневно мычащие волю тащили их стволы к сушильням, некоторые рыбаки уныло перебирали мелкую рыбу в корзинах, повсюду раздавался стук топоров и глухое клацанье поленьев.

Рыбу и древесину местные жители продавали на ярмарочной площади, однако здесь, в рыбном квартале ее можно было купить чуть дешевле – поэтому на пристани толпилось немало желающих приобрести свежие дары озера Илид или сучья, обрубленные с деревьев (*хворост стоил гораздо дешевле целиковых поленьев*).

## (26)

### Ветряная мельница Вальстена Гиппа

Мельница Гиппа по своей высоте могла соперничать разве что с городской ратушей: трехэтажная каменная башня, на вершину которой был поставлен крупный деревянный дом, одна из стен которого, будучи гладко отшлифованной и обитой железом, служила креплением для ось огромных мельничных крыльев, собранных из легких и прочных пород дерева и обтянутых каким-то невзрачным серым тряпьем. Конструкция крыльев мельницы была настолько удачна, что даже самый легкий ветер заставлял их оживать, а во время сильных бурь здание раскачивалось и протяжно скрипело, пытаясь удержать бешенное вращение этих лопастей.

Все четыре этажа мельницы занимают комнаты, превращенные волей ее хозяина в мастерские и лаборатории. В отличие от других мельниц, здесь не производилась переработка пищевых продуктов – энергия ветра применялась исключительно для научных целей, обеспечивая жизнь множеству приспособлений и механизмов, находящихся внутри ее башни.

Будучи построенной совсем недавно, мельница Гиппа почти сразу же стала излюбленным местом для развлечений дарредской детворы, оккупировавшей ее крышу во время проведения боев на Арене (*находившейся неподалеку*), либо, несмотря на строжайшие запреты родителей, катающейся на мельничных крыльях (*что являлось крайне опасным занятием – многие из детей срывались вниз и разбивались*).

Владелец мельницы – **Вальстен Гипп**, отличавшийся высоким ростом, длинными седыми волосами и аккуратной белой бородкой, был лучшим механиком во всем Хайядене (*в первую очередь потому, что других здесь не было*). Этот сорокашестилетний мастер мог не только создать либо починить механический предмет практически любой сложности – его настоящим хобби была конструкция собственных удивительных приспособлений, в том числе и по заказам частных лиц. Многие из богачей Дарреда могли похвастаться наличием в своих домах часов, тайников или скрытых механизмов работы мастера Гиппа (*например, владельцы таверны «Шахта Сивила» никогда не скрывали, что подъемный и вентиляционный механизм для их обеденных залов был сделан на мельнице Гиппа*).

Вальстен имел довольно коммуникативный характер, хотя и избегал посещений шумных таверн или иных подобных собраний людей, всем видам развлечений предпочитая прогулки в лесу или чтение книг (*на этой почве он сдружился с мэром, собравшем у себя в ратуше неплохую библиотеку*). Имея блестящее образование и немалые денежные накопления, Гипп прибыл в Хайяден около 20 лет назад. Проработав здесь чуть более пяти лет в должности каменщика, этот необычный человек внезапно объявил о своем намерении строить мельницу около Арены. Потратив почти все свои сбережения, привезенные в Хайяден и накопленные здесь, Гипп создал самое высокотехнологичное здание во всем Хайядене и быстро завоевал славу непревзойденного мастера тонких механических наук. К нему шли члены гильдии наемников со сломанными взводными механизмами своих миниатюрных арбалетов, предназначенных для потайного ношения, к нему обращался за помощью Ред Хоппер, просивший починить старый маятниковый хронометр, отсчитывающий время пребывания металла в печи, к Вальстену приходили простые граждане за добрым советом – для большинства населения Дарреда

Вальстен был незаменимым человеком, без которого существование города стало бы намного сложнее.

Гипп никогда не пускал в свою мельницу посторонних людей, а более или менее знакомых горожан он проводил лишь по жилым комнатам первого этажа, предпочитая не распространяться о своих научных работах или о содержимом остальных помещений мельницы.

**Особенности Вальстена Гиппа** – образованность, скрытность, непревзойденные познания в области механики, физики и других естественных наук, интеллигентная внешность, увлечение книгами и научными экспериментами неуставленного свойства.



**Некоторые замечания**

**по структуре модуля**

Текст модуля «Жестокое сердце зимы», представляемый вашему вниманию, имеет довольно специфичную структуру. Большую его часть занимает **основная сюжетная линия**, которая построена по следующей схеме:

## Главы

Сюжетная часть нашей истории, представляющая из себя описание основной линии приключений персонажей, разделена на **две** главы, посвященные наиболее значимым стадиям развития игры.

## Дни

Каждая глава в свою очередь подразделяется на дни, проведенные игроками в Хайядене. Таким образом обеспечивается «тайминг» модуля – т.е. примерная привязка событий сюжета к общему игровому времени. Тайминг может изменяться в каждой конкретной игре, подстраиваясь под индивидуальные особенности поведения игроков и последовательность их основных сюжетных действий, поэтому разделение глав на дни является условным и в первую очередь призвано обеспечить удобство ознакомления с текстом модуля.

## Параграфы

Для дополнительного удобства восприятия текста каждый день модуля разделен на параграфы, состоящие из небольших и относительно самостоятельных отрезков истории, имеющих сюжетное значение. Каждый параграф имеет собственное название, напечатанное с подчеркнутым шрифтом с левой стороны листа.

**Основная сюжетная линия модуля**, состоящая из глав, дней и параграфов, изложена максимально сжато и шаблонно, оставляя ведущему хорошую возможность для ее индивидуальной интерпретации.

Помимо **основной сюжетной линии** данный модуль имеет ряд **дополнительных приключений**, иначе называемых «побочными квестами». Дополнительные приключения представляют из себя описание приключений игроков, выполняющих задания каких-либо знатных или влиятельных людей Хайядена, суть которых не связана с развитием **основной сюжетной линии** модуля. Наградой игроков за их успех в таких дополнительных приключениях является информация (*подсказки по основной сюжетной линии*), а также деньги и какие-либо ценные предметы.

Большинство дополнительных приключений становится доступным для игроков только на определенном этапе основной сюжетной линии модуля. Ввиду этого дополнительные приключения являются **приложениями** данного модуля, позволяющие игрокам браться за выполнение определенных «квестов» и получать за это соответствующее вознаграждение. После появления возможности взять какой-либо «квест», игроки могут взяться за его выполнение и получить заслуженную награду на протяжении всего последующего сюжета модуля, если иное прямо не предусмотрено его текстом (*например, когда ведущий хочет использовать в игре квесты, в том числе и собственные – не приведенные в настоящем модуле, которые могут быть взяты игроками только в определенный день или в определенной главе основной сюжетной линии*).

# Глава 1

*В которой игроки выполняют важное поручение мэра Дарреда, сражаются с таинственными лесными демонами, попадают в водоворот политических интриг, раскрывают подлый заговор в семье Оксенов, идут по следу древнего чудовища, сжигают свой дом и теряют всякую связь с реальностью, расследуя свою собственную смерть.*

День 1:

Carpe Diem

**Это еще не реальность. Это уже не сон.**

Первая группа игроков прибывает в Хайяден около полудня. Спустившись с гор, они попадают в царство осени – между пожелтевшими деревьями гуляет пронзительный ветер, беззвучно шевелится сухая трава, в воздухе пахнет чем-то прелым, а тонкие невесомые облака складываются на небе в некий смутный и тоскливый узор, возвещающий неотвратимое приближение жестоких морозов. Хайяден будто вымер – ничто не говорит о присутствии человека в этих прекрасных своей первозданных красотой лесах. Следы на главном тракте, ведущим от западных горных перевалов в центр Хайядена к озеру Илид, аспидно-черную гладь которого игроки могли увидеть еще спускаясь с гор, указывают на то, что эта дорога является весьма оживленным местом – однако всеобщая мертвенная тишина коснулась и ее, превратив исполосованную бесчисленными повозками полосу голой земли в нечто одинокое и угрожающее.

Хайяден встречает игроков полным безмолвием – слышен лишь только многоголосый шорох золотых листьев на кронах деревьев. Острые лучи солнца, падающие через поредевший покров леса на главную дорогу, выхватывают из темноты короткие обрывки осенних звуков: капли росы, жалобно дребезжащие на холодном ветру, какие-то мелкие животные, копошащиеся в сухих придорожных папоротниках, и тоскливые крики невидимых птиц, прячущихся среди тонких кривых лиственниц.

Калейдоскоп гнетущих ощущений завершает серая громада горы Хайяд, недобро нависающая над всем Хайяденом. Ее тень накрывает собой главный тракт и превращает окружающий лес – более густой и непроходимый, нежели чем те светлые маленькие рощи, через которые шла эта дорога – в нечто туманное и дикое, древнее и зловещее. Если долго вглядываться в серые сумерки лесной чащи, можно увидеть там какое-то странное движение и смутные отблески тусклых зеленоватых огней, мерцающих в корнях деревьев – и ты начинаешь слышать тяжелый стук сердца. Своего собственного сердца, тревожащего тишину этого дикого края.

Если игроки уклонятся от основной дороги, ведущей в Дарред, и войдут под окружающие их сумрачные своды векового леса, они немедленно потеряют ориентацию в пространстве и затеряются в лабиринте огромных замшелых бревен, топких болотистых полян и густых колючих кустов, усеянных красивыми ядовитыми ягодами. Пьянящие ароматы вянущих от холода бледно-голубых цветов, покрывающих многочисленные лужицы гнилой воды, могут вызвать у игроков сильную сонливость и потерю чувства времени (*ведущий может незаметно для игроков пропустить несколько часов игрового времени*).

Заблудившись в лесу (*зависит от наличия у игроков способностей к пространственной ориентации в подобных условиях*), игроки могут пробыть в нем до самого вечера. Заходящее солнце унесет с собой последние крохи тепла – и влажные туманы густых лесов превратятся в страшную опасность для всего живого. Сумеречная прохлада внезапно сменится тревожным ветром, бегущим ледяной рекой по ногам и приносящим в этот лес почти что осязаемую густую синюю темноту. Столь быстрое похолодание на глазах у игроков создаст из густого мокрого тумана плотную ледяную корку, которая покроет собой все вокруг. Дыхание станет затрудненным – с каждым вдохом в легкие будут попадать множество мелких и колючих снежинок, образующихся из быстро остывающей влаги леса.

Игроки, оставшиеся в лесу после захода солнца, могут получить довольно серьезные обморожения и травмы легких, однако это ни в коем случае не должно будет привести к их смерти.

На усмотрение ведущего игроки, блуждающие по лесу, могут подвергнуться нападению каких-либо существ – обычных или сказочных. Однако при этом не следует забывать о том, что редкие или экзотические монстры в Хайядене не встречаются – при выборе противников для игроков первой группы ведущему следует быть весьма умеренным и прагматичным, ограничиваясь лишь немагическими существами (*т.е. теми, существование которых не поддерживается одной лишь магией – например, скелеты*), вписывающимися в атмосферу и историю Хайядена: волки, медведи, крупные хищные птицы, рептилии и т.п.



### Новости и контрабанда

Преодолев около половины пути до Дарреда, дорога начинает огибать озеро Илид, проходя по его серому каменистому берегу. Ослепленные солнечными бликами, грающими на неподвижной воде, игроки не сразу замечают на дороге небольшой караван, идущий к ним на встречу.

Караван состоит примерно из 20 человек и 10 вьючных волов, везущих довольно крупный груз незаконно добытого каффа. Шествие возглавляет купец **Сольтен Эгельбас** – тощий верзила, панически боящийся быть пойманным за контрабанду. Подгоняемый этим страхом, Сольтен ведет свой караван к перевалам с максимально возможной скоростью, не останавливаясь даже для того, чтобы напоить уставших вьючных животных.

Зная о незаконном характере своего груза, погонщики волов и охрана ведут себя крайне настороженно – если игроки поведут себя подозрительно или агрессивно, это может спровоцировать их на превентивное нападение (*купцы стараются взять игроков своим численным преимуществом, обходя их с флангов и атакуя одновременно со всех сторон*). Целью подобной атаки будет простая самооборона – именно поэтому нападающие не будут пытаться убить игроков или преследовать их в случае бегства последних, они лишь постараются вывести их из строя, после чего продолжат свой путь к перевалам, но ввиду быстро надвигающейся темноты не успеют преодолеть горы и заночуют у их подножия (*на следующий день этот караван успешно покинет Хайяден*).

В случае успешного контакта каравана с игроками (*для этого первая группа должна каким-либо образом издалека продемонстрировать купцам свои мирные намерения*) последние могут узнать свежие Дарредские новости:

- Лес, окружающий игроков, давно имеет дурную мистическую славу. Местные жители поговаривают, что он – живое существо, древнее и могучее, существующее лишь для того, чтобы защищать здешние места от пришельцев из-за гор. Также по Хайядену ходит слух, будто этот лес носит на себе остатки той самой магии, которая многие сотни лет скрывала Хайяден от остального мира и пропала совсем недавно по неизвестным и весьма загадочным причинам. Сам по себе лес не злой – однако он способен заморочить голову любому, кто вторгнется в его тенистые пределы. Песни и сказания первопроходцев, открывших Хайяден, содержат весьма туманные намеки на то, что некогда в Хайядене живыми были не только деревья, но и озера, ручьи и болота – даже окружающие горы раньше имели свою душу.
- В лесах к югу от города появились какие-то странные разбойники, нападающие почему-то только на охотников, забредающих в самые непролазные чащи Хайядена. Преступники действуют всегда неожиданно и нагло, убивают охотников при помощи холодного оружия и отрывают от их трупов крупные куски мяса. Судя по следам, оставленным негодьями на телах своих жертв, орудия убийства представляют из себя разнообразные варварские инструменты навроде дубины, цепа и плохо заточенных мечей. Куски мяса, судя по тем же следам, вырываются из тел погибших охотников зубами, похожими на звериные. Разбойники, количество которых по примерным расчетам не превышало десяти человек (*следы, оставленные на месте преступления, свидетельствовали о том, что нападавшие были очень крупными людьми или иными разумными двуногими существами, носящими мягкую меховую обувь*), действовали очень умело и скрытно – в живых не осталось ни одного свидетеля, способного описать их внешность или хотя бы способы нападения. Среди охотников ходят слухи о том, что нападение совершается не людьми, а древними лесными демонами, защищающими Хайяден от вторжения чужаков. Обоснованность этих слухов вызывает большие сомнения, однако тот факт, что на месте каждой бойни можно обнаружить немного странной слизи, светящейся в темноте недобрым синим светом, говорит о том, что байки перепуганных охотников не следует преждевременно сбрасывать со счетов.
- Многие из шахтеров покидают Хайяден вместе с караванами, озлобленные отсутствием сколько-нибудь значительных заработков и нечеловеческими условиями труда. Производительность шахт падает, богатые семейства терпят крупные убытки.
- С постоянного двора «У Карпенса» стали исчезать люди. Слухи относительно смутных дел, творящихся в этой ночлежке, можно было слышать и ранее – однако тогда эти исчезновения происходили настолько редко, что совсем не выделялись на фоне других несчастных случаев, являвшихся для Дарреда обычным делом. Подробности последних исчезновений неизвестны, однако по

непроверенным слухам пропавшие были обыкновенными безработными пьяницами, которые могли напиться крепкого эля и замерзнуть в лесу.

- Поговаривают, что на некоторых улицах Дарреда под землей слышен странный глухой стук ритмического свойства.
- Участились случаи нападения пиратов озера Илид на лодки рыбаков, перевозящих древесину. Кроме того пираты, количество которых приблизительно оценивается в 30 человек, отваживаются делать набеги на рыбацкий квартал, вынося из прибрежных домов все мало-мальски ценное. Разбойниками руководит некий заросший рыжими волосами дикарь по имени **Ракс**. Несмотря на большую численность и неплохое оснащение, пираты еще не решаются грабить богатые дома, стоящие южнее рыбацкого квартала – такая наглость может вызвать слишком бурную ответную реакцию зажиточного населения Дарреда, способного организовать достойный отпор этим корсарам, скрывающимся от правосудия в туманном центре озера Илид.

Данные сведения будут сообщены купцами лишь вкратце – их караван спешит достичь подножия горы до наступления сумерек с тем, чтобы успеть разбить там лагерь для ночлега. В свою очередь, купцов будут интересовать сведения о маршруте и особенностях перевала, с которого только что пришли игроки.

Примерно через пять минут после встречи с караваном игроки, идущие по основному тракту, завидят город Дарред – они узнают его по смолистому дыму, поднимающемуся над далеким муравейником домов, стоящих на небольших насыпных холмах, по терпким запахам навоза и хлеба, доносимых ветром, и по мириадам следов людей, покрывавших землю причудливым лабиринтом отпечатков.

Расчетное время прибытия первой группы игроков в Дарред – шесть часов вечера. Допустимое опоздание – не более двух часов (*по пути в город у игроков может возникнуть желание сойти с основного тракта и исследовать окружающий их лес, однако ведущий не должен позволять им задерживаться в лесу более двух часов, намекая на то, что надвигающаяся ночь таит в себе немало опасностей, начиная от похолодания, заканчивая дикими зверями, разбойниками и иными, гораздо более мрачными напастями, имеющими не столь понятное происхождение*). Нападение разбойников или иные стрессовые ситуации в самом начале игры нежелательны, но могут быть смоделированы ведущим по своему собственному усмотрению, исходя из обстоятельств и настроения игроков.

### Прибытие в Дарред.

Игроки входят в Дарред через рыночную площадь в тот самый момент, когда торговля на ней идет на убыль – крикливые купцы не торопясь собирают свои лотки и сворачивают временные палатки, погонщики, выражаясь далеко не самыми приятными слуху словами, загоняют непослушный скот в отведенные ему место, а небольшая толпа покупателей устало расходится по домам, либо отправляется вместе с закончившими свой дневной труд купцами в кабаки – «Шахту Сивила» или «Сундук дракона». Город встречает игроков не только прохладной осенней погодой – они периодически ловят на себе недружелюбные взгляды местных жителей, слышат за спиной ворчливые пересуды купцов. Даже окна невысоких дарредских домов глядят на наших героев как-то отчужденно и холодно, словно давая им понять, что они – далеко не самые желанные гости в этом городе.

Игроки еще не знают, что из-за резкого роста преступности в этом регионе местные жители весьма недоверчиво, если даже не сказать отчужденно относятся к чужестранцам, пребывающим в Хайяден с целями, отличными от старательских или купеческих.

По всем имеющимся внешним признакам, игроки первой группы принадлежат как раз к этой «сомнительной» категории людей – они не похожи на шахтеров или купцов, следовательно являются для хайяденцев потенциальными разбойниками, вызывая как минимум сдержанную подозрительность.

По этой причине первая часть модуля имеет определенные особенности в части моделирования взаимоотношений игроков с иными действующими лицами этой истории – так, в первой главы модуля игроки не смогут общаться с городскими знаменитостями (*указанными в описании города Дарред*), а также получать от них какие-либо квесты (*т.е. дополнительные приключения*) кроме тех, что прямо указаны первой главе модуля и в приложении к ней. Реакция городских знаменитостей на попытки игроков вступить в контакт с ними должна быть примерно такова: «Сударь, кто вы? Я вас не знаю. Что вам нужно? Мне позвать прислугу, или вы сами найдете дверь?», либо (*реакция слуг*) «Извините, хозяин очень занят и не может принять вас сегодня».

Первый день пребывания игроков в Дарреде должен быть посвящен лишь первоначальному знакомству с городом: выяснению месторасположения основных городских достопримечательностей (домов, упомянутых в вышеприведенных описаниях районов Дарреда), ужину в таверне, посещению Храма, найму комнаты на постоялом дворе «У Карпенса» (либо, что крайне маловероятно – найму жилья у кого-либо из местных жителей, недоверчиво относящихся ко всем странным чужакам), выяснению последних новостей и слухов (они аналогичны слухам, которые могут быть сообщены купцами, встретившимися игрокам первой группы по дороге в Дарред) и т.п. незначительным действиям. Помимо этих слухов, общение игроков с простыми жителями Дарреда, постоянно проявляющими вежливое недоверие, не сможет дать игрокам никаких других сведений более ценного свойства, а также не будет способствовать получению каких-либо заданий, сулящих личную выгоду (деньги, ценные предметы и т.п.).

В начале игры наши герои не могут расследовать странные исчезновения людей из «У Карпенса» - поэтому ведущий должен представлять эту ночлежку как можно спокойнее и нейтральнее – умеренно грязные стены, диковатые постояльцы, которые искренне отшучиваются от любых расспросов («О, что вы, это все наши пьяные слухи и байки – не стоит им верить... У нас в Дарреде каждый день кто-нибудь пропадает по чем зря – чаще всего по своей же собственной вине. Это вполне достойное заведение, правда хозяин, скажу я вам по секрету, самый настоящий придурок – провалиться мне на этом месте!»). Постояльцы не помнят имен пропавших и более того – даже не могут подтвердить сам факт исчезновения кого-либо из этой ночлежки за последние дни.

### **Аудиенция у мэра**

Игрокам необходимо сразу же (в день прибытия) заняться выполнением первой части задания Совета Магов – вручить Эарлу Танкерту свои рекомендательные письма.

#### **Внимание!**

До тех пор, пока игроки первой группы не отрекомендуются мэру Дарреда, сюжет модуля, описанный далее, развиваться не будет и остановится на одном месте – наши герои не смогут общаться с городскими знаменитостями, получать от них задания и следовать по основной линии своих приключений.

Таким образом, триггером продолжения модуля является вручение рекомендательных писем мэру Дарреда.

Прибыв к ратуше – величественной башне, доминировавшей над всем Дарредом, игроки довольно легко получают аудиенцию у Эарла Танкерта – для этого им необходимо представиться слуге, охраняющему огромную входную дверь, и вкратце изложить ему цели своего визита. Слуга удалится в башню примерно на пять минут, после чего вернется и пригласит игроков внутрь. Внутри ратуши кипит жизнь – горят сотни крупных свечей, заманчиво пахнет луком и чем-то мясным, суетится обслуга, а охранники гордо выставляют на обозрение игроков свое блестящее, ни разу не использованное оружие.

У дверей личного кабинета мэра игроки встретят какого-то купца – маленького кругленького человечка (издалека его вполне можно было бы принять за обыкновенного гнома), выходящего оттуда, кланявшегося мэру и осторожно лепетавшего: «Поверьте, мне очень жаль приносить Вам такие жуткие известия...Простите...». Увидев игроков, купец прячет глаза и довольно юрко убегает прочь.

Кабинет мэра – просторная круглая комната со сводчатым потолком из покрытого голубой краской гипса, скрытым в таинственном полумраке. К стенам комнаты прижались высокие шкафы, плотно заставленные книгами, свитками и картами шахт – всем, что составляло ежедневную рабочую документацию мэра. Окна кабинета завешаны тяжелыми черными гардинами, украшенными золотой бахромой и кистями. Посреди комнаты стоит дорогой деревянный стол, устланный темным бархатным покрывалом. На столе, по шкафам и стенам расставлены свечи, создающие вокруг себя около полутора десятков пронзительно светлых нимбов, вырывающих из окружающего их мрака совершенно неожиданные детали – умные глаза мэра, сидящего за уставленным бумагами столом и вопросительно рассматривавшего своих гостей; неприметный, но весьма теплый камин, мягко мерцавший кучкой алого угля за спиной у мэра; пожилой, но все еще благородный ковер на полу, а главное – россыпь золоченых звезд, мастерски нарисованных на гипсовом потолке кабинета. Создавая странную иллюзию ночного неба,



звезды тем не менее гасли в центре свода – там, куда не добиралась слабый свет кабинетных свечей.

Мэр примет игроков довольно отстранено – его занимают какие-то свои тяжелые мысли, он сокрушенно качает головой и бормочет себе под нос:

- *Это невозможно... Абсурд... Беззаконие... Он был невиновен... Куда катится мир? Что все это может означать?*

Примерно через минуту мэр стряхивает с себя эту странную оторопь и начинает общаться с игроками, извинившись за свою негостеприимность и налив им немного вина из бутылки, стоявшей на столе около камина.

Если игроки совершат бестактность – поднимут один из канделябров со стола мэра и попытаются разглядеть потолок комнаты, они увидят на нем очень странный рисунок: нарисованное солнце, глядевшее вниз испытующим взором черноволосого человека с пронзительными антрацитовыми глазами и небольшой аккуратной эспаньолкой. От секундного колебания огонька свечей игрокам может показаться, что лик человека, вписанный в лучистый солнечный диск, шутливо подмигнул игрокам – но канделябры вспыхивают с новой силой и обман зрения становится очевиден. Мэр может объяснить игрокам, что потолок ратуши – одного из самых зданий города – расписывал какой-то приезжий художник, имя которого давным-давно было предано забвению. Смысла изображения солнца посреди ночного неба так и остается неясным – равно как и личность человека, чье лицо было столь умело вписано в пределы солнечного диска, однако мэру этот потолок очень нравится и именно поэтому он не меняет интерьер комнаты, в которой работали все его многочисленные предшественники.

Усадив игроков на мягкие напольные подушки, мэр берет у них рекомендательное письмо, однако не спешит вскрывать свиток – держа его в руках, он начинает расспрашивать игроков об их профессии, происхождении, предыдущих местах работы, семейном положении и т.п. бытовых мелочах. Далее мэр незаметно переходит к вопросам о политических новостях государства, пытается узнать у игроков, какое представление сложилось у простых людей о Хайядене, а под конец осторожно спрашивает, не ожидается ли какая-нибудь война?

Покончив с расспросами, Танкерт вскрывает свиток и бегло читает рекомендации. Дойдя до конца письма, он внезапно бледнеет, вздрагивает, роняет свой бокал вина, но быстро берет себя в руки и, выглядя весьма напряженным, поспешно запирает письмо игроков в нефритовую шкатулку, стоящую на камине.

После прочтения письма мэр начинает вести себя довольно необычно – он как-то странно смотрит на игроков и объявляет им, что обязательно воспользуется их услугами, как только подвернется необходимость.

На все вопросы игроков относительно причин такой реакции на простое рекомендательное письмо мэр



отвечает уклончиво, уводит тему разговора в сторону либо вообще не удостоивает ответом.

Примерно через минуту после прочтения рекомендательного письма в кабинет к мэру осторожно входит слуга и объявляет о прибытии досточтимого Пенниворта Корси, ходатайствующего о приватной беседе.

Мэр с видимым облегчением извиняется перед игроками и объявляет о конце приема, сославшись на занятость и обещая вскорости найти подходящую работу.

### **Конец дня**

После приема у мэра игроки могут продолжить осмотр города. Однако если они будут затягивать его, либо станут пытаться получить какие-либо задания (*работу*), ведущий должен предупредить игроков о надвигающемся снежном буране – погода резко меняется, поднимается сильный ветер, небо заволакивается тяжелыми серыми тучами, из которых на землю начинает сыпаться густой белый снег. Горожане начинают торопливо расходиться по домам, закрывать оконные ставни и растапливать печи.

### **Странный купец**

Игроки могут отыскать купца, с которым они столкнулись у мэра, в таверне «Сундук дракона». Торговца зовут **Бирри Тойлз** – он состоит в одном из крупных почтовых караванов (*специализирующихся на доставке почты и небольших посылок*) и является довольно немногословным, хитрым и наблюдательным малым. Все, что игроки смогут узнать от него – это то, что Бирри доставил мэру новость о смерти некоего близкого друга семьи Танкертов – человека, хорошо знавшего отца мэра, нянчившегося с Эарлом, когда тот был еще ребенком и бывшего, как и сами Танкерты, довольно известным купцом. Имя этого человека Бирри не скажет даже под пытками – оно, по его словам, ничего не даст игрокам, а сплетни о смерти друга семьи мэра будут причинять последнему только боль.

Игроки, проявив надлежащую сноровку, могут узнать, что Бирри Тойлз сразу после визита к мэру (*и до получения новостей о том, что все перевалы Хайядена закрыты*) купил небольшой дом, расположенный неподалеку от городского Храма. Это поведение является довольно странным для купца, ведущего кочевой образ жизни и еще не знающего о непроходимости перевалов Хайядена вследствие обильного снегопада (*см. далее*). Сам Бирри может пояснить игрокам, что он давно копил деньги, чтобы купить домик в Хайядене и в один прекрасный день решил сменить рискованное ремесло купца на благородное горное дело.

Под вечер, когда погода испортится окончательно, игрокам будет необходимо срочно найти себе ночлег, иначе они рискуют замерзнуть на улице.

### **Внимание!**

Изменения погоды, произошедшие вечером после прибытия игроков в Хайяден, повлекли за собой довольно значительные последствия – горные ветры, сложившись в причудливую розу, принесли на перевалы Хайядена огромное количество снега, закрыв их для путешественников на весь ближайший месяц. Вследствие этого игроки в течении всего модуля не могут покинуть Хайяден, вернувшись на «большую землю» через горные перевалы.

Новости о том, что перевалы более недоступны для переходов, будет принесена в Дарред купцами на исходе следующего дня (*см. ниже*).



День 2:

Встреча со смертью

### Девочка и тьма

Если игроки решатся провести свою первую ночь в «У Карпенса» (что наиболее вероятно, учитывая недоверчивое отношение местных жителей к нашим героям), с ними не произойдет ничего плохого или хотя бы подозрительного. Ведущий может на свое усмотрение разбудить их криком, доносящимся из соседней комнаты – там происходит пьяная драка (легко усмиряемая объединенными силами всех постояльцев), либо обычное изнасилование – щуплый лысый мужичонка, действуя тихо и скрытно, зажал в темном углу абсолютно голую десятилетнюю девочку и пытался ввести ей в рот свой кривой дряблый член. Постояльцы, обнаружив это, выкидывают несостоявшегося педофила на темную улицу – прямоком в ледяные объятия ночи. Худенькая девчушка, едва оправившись от шока, вытирает слезы и выбегает за ним с криком: «Папочка, не бросай меня!».



Если игроки не остановят беглянку, то на следующее утро они обнаружат ее под ступеньками «У Карпенса» – свернувшуюся в позе эмбриона и замерзшую насмерть. Если игроки остановят девочку от бегства, то они могут взять ее с собой. Ребенка зовут **Вала**, ей недавно исполнилось пятнадцать лет (по ее собственным утверждениям, хотя на вид ей нельзя было дать более десяти – одиннадцати лет от роду), но она еще не получила подарка на день рождения (сообщая эту информацию, ребенок лукаво смотрит на игроков). Ее мать умерла два года назад от холода, отец – бывший рабочий шахты, потерял работу, начал пить и приставать к ней со «своей штучкой, от которой бывает больно между ножек и очень хочется писать». Вала может жить с нашими героями, либо получить от них небольшую помощь и пропасть бесследно. В первом случае она будет пытаться оказывать им услуги сексуального характера – так, как привыкла делать это для своего опустившегося отца, стирать их вещи, прибираться в их жилище и делать прочую черновую работу. Если у Вала будет возможность украсть у игроков крупную сумму денег, она воспользуется этим

шансом и сбежит от них при любом удобном случае (впоследствии игроки могут обнаружить ее в банях Геканты Хайси, «обслуживающей» богатых посетителей).

### Первое задание

Утром на рыночной площади Дарреда поднимается переполох – вернувшиеся спозаранку охотники (официальные работники семьи Иберротов) привозят с собой страшную добычу – тела полуживых **игроков второй группы**, лежащих на самодельных саях-волокушах. На рыночной площади быстро собирается огромная толпа людей, интересующаяся подробностями происшедшего. Чем дальше передаются новости, тем сильнее они искажаются – люди, стоящие с краю толпы, рассказывают о том, что охотники привезли с собой трупы горных троллей, готовивших нападение на город, люди из центра толпы шепотом говорили о том, что на охотников напали государственные войска, тайно перешедшие перевалы и идущие маршем на Дарред. По словам самих охотников, они нашли **игроков второй группы** недалеко от редко используемого горного перевала «Хребет Дракона» (ни охотники, ни жители Дарреда еще не знают, что перевалы наглухо закрыты вчерашним вечерним снегопадом – об этом см. ниже).

Судя по всему, игроки второй группы попали в снежный буран, бушевавший прошлой ночью, и были похоронены под тяжелыми сугробами. Кроме того, по некоторым следам на

телах игроков (*раны средней тяжести, нанесенные холодным оружием – ручным и стрелковым*) охотники заключили, что спасенные незнакомцы незадолго до начала снежной бури подверглись вооруженному нападению – судя по всему разбойного характера (*множество ран находилось на спинах пострадавших*). Сами игроки второй группы на усмотрение ведущего могут находиться в сознании, но, будучи крайне ослабленными, не способны внятно отвечать на вопросы.

Через десять минут после прибытия охотников новость об их страшной находке облетела весь Дарред. На ратуше гулко зазвонил колокол и народ потянулся на его звук, собираясь около ступеней башни мэра.

Колокол затихает, воцаряется звенящая тишина. Дверь ратуши со скрипом открывается, из нее выходит сам Эарл Танкерт, облаченный в черную судебскую мантию и напудренные букеля.

Танкерт несколько раз кашляет, затем набирает полную грудь воздуха и громогласно объявляет, что ему только что сообщили о случившемся и он принял решение объявить беспощадную войну преступности, покинувшей границы Дарреда и подобравшейся к горным перевалам, безопасность которых имеет крайне важное значение для выживания всего Хайядена. В связи с этим он, Эарл Танкерт на свои собственные средства нанимает группу опытных следопытов, специализирующихся на ловле разбойников: (*торжественно называет имена игроков первой группы*).

Все присутствующие поворачиваются к этим игрокам. Если они начинают отказываться от поручения мэра, то Танкерт повторяет его с большей настойчивостью, припоминая вчерашние рекомендательные письма (*но не называя их автора – Альдуса Ниведина*) и объясняя игрокам, что поиски распоясавшихся работников – дело особой важности, служащее интересам каждого хайяденца. Мэр также обещает игрокам неплохую награду, а в случае их дальнейшего упорствования переходит к недвусмысленным угрозам – умело манипулируя толпой, он выставяет этих упрямцев неблагонадежными авантюристами, не испытывающими уважения к проблемам хайяденцев, и возможно являющимися теми самыми бандитами, прибывшими в Дарред с преступными целями.

Услышав от игроков согласие на предлагаемое им задание, Эарл Танкерт успокаивает толпу и через своего слугу вручает игрокам небольшой кошелек с золотом (*сумма приличная, однако не слишком большая*) на текущие расходы. Заплатив игрокам, мэр дает им следующие распоряжения, каждое из которых сопровождается одобрительным гулом толпы:

1. В первую очередь игрокам первой группы необходимо позаботиться о пострадавших игроках второй группы, обеспечив им ночлег и качественное излечение ран.
2. Поставив на ноги пострадавших, игроки первой группы должны объединиться с игроками второй группы и, используя полученную от них информацию, как можно быстрее начать расследование этого странного преступления.

Во время получения инструкций мэра игроки замечают, что в толпе находятся несколько людей, отличающихся от остальных дарредцев атлетическим сложением и боевой выправкой. Эти незнакомцы, одетые в повседневные одежды, бросают на игроков недобрые взгляды и периодически делают друг другу какие-то быстрые знаки. Впоследствии, проявив необходимую осторожность, игроки могут проследить за этими людьми (*либо тактично расспросить дарредцев в какой-либо таверне*) и выяснить, что они – члены Гильдии наемников.

Закончив инструктаж, мэр приказывает игрокам отчитываться ему о наиболее важных моментах расследования и удаляется в ратушу под бурные аплодисменты восторженной толпы. Немного успокоившись, жители города начинают медленно расходиться, оставив игроков первой и второй группы (*последние лежат на носилках-волокушах, сделанных охотниками из сучьев деревьев*) наедине. Игроки первой группы, забрав игроков второй группы у охотников, могут поместить их в своем жилище (*снимаемом на постоялом дворе, либо у частных*), или снять им отдельное помещение.

#### **Внимание!**

С этого момента в сюжете обе группы игроков должны действовать как одна команда. В дальнейшем они будут упоминаться как «игроки» без указания номера их группы, если иное не требуют особые игровые обстоятельства.

**Последствия: дружба и вражда**

После получения игроками задания мэра отношение простых граждан к игрокам несколько улучшается – теперь жители Дарреда не переходят на другую сторону улицы при попытках игроков заговорить с ними, торговцы не прячут свой товар, едва завидев наших героев, а в тавернах вокруг игроков больше не образуется пустых мест.

Теперь дарредцы охотно идут на контакт и могут свободно обсуждать с игроками самые общие бытовые вопросы (*погода, цены на оружие, перспективы освоения Хайядена и т.п.*), не вдаваясь в более личные темы. Однако, несмотря ни на что, богатые и знатные жители Дарреда до сих пор относятся к игрокам с демонстративным недоверием и совершенно не желают общаться с ними (*за исключением случаев, прямо указанных ниже*).

Особо недружелюбное, если даже не враждебное отношение по отношению к игрокам (*это касается всех игроков, но в особенности – первой группы*) проявляют члены Гильдии наемников. Эти сильные горделивые бойцы не желают уступать игрокам дорогу при встрече на узкой улице. Они нахально смеются за спиной у наших героев. Они «случайно» опрокидывают на них свое пиво в таверне и выставляют ноги в проход между столами перед тем, как там пройдут игроки.

Местные жители могут пояснить игрокам, что члены Гильдии бывают крайне недовольны, когда кто-то из наемников со стороны – т.е. лица, не состоящие в Гильдии, отнимает у нее выгодные контракты. Последствия конфликта с могущественной Гильдией местные жители описывают по-разному: от побоев и шантажа (*это сообщают самые достоверные источники*) до стрелы в спину или случайного отравления (*это игроки узнают на уровне слухов и пьяных рассказов*), но в целом рекомендуют игрокам «не связываться с этими ребятами, иначе себе дороже выйдет».

Все попытки игроков вступить в Гильдию наемников или иным образом уладить этот странный конфликт конкуренции должны оставаться безрезультатными – члены Гильдии ведут себя крайне надменно и холодно, изыскивая любой подходящий предлог для вызова игроков на бой чести (*однако, ведущему следует избегать попадания игроков на Арену в самом начале этого модуля*).

После получения задания мэра игроки не смогут поговорить с Эарлом Танкертом ни при каких обстоятельствах – слуга в ратуше извиняется и говорит, что хозяин занят (*однако игроки могут видеть, как на прием к мэру свободно проходят совершенно обычные люди*) и предлагает написать ему письменный отчет. Сам мэр отныне почему-то передвигается по Дарреду исключительно в окружении толпы вооруженной прислуги, не подпускающей игроков к Танкерту ни на шаг, и делает вид, что не замечает их.

Усиление охраны мэра вызывает немало пересудов среди городских жителей. В основном все дарредцы склоняются к тому мнению, что мэр опасается распоясавшихся бандитов, не боящихся нападать на людей даже у перевалов, а посему способных устроить покушение и на мэра.

В течение всей первой главы Эарл Танкерт может передать игрокам через своего слугу немного денег, если те напишут ему подробный отчет и разумно обоснуют необходимость их получения на расходы, непосредственно связанные с проводимым расследованием.

**Снег на перевалах**

Утром этого дня из Дарреда выходят несколько крупных караванов каффа, рассчитывающих покинуть Хайяден через горные перевалы еще до наступления ночи.

Однако, к удивлению дарредцев, ближе к вечеру измученные купцы вернулись в город ни с чем и принесли с собой страшную новость – снег завалил все горные перевалы, отрезав Хайяден от остального мира как минимум на месяц. Жители Дарреда взволнованы этой новостью (*на улицы высыпало почти все население города*), однако особо не паникуют – подобное случалось и раньше, но тогда единственным последствием временной изоляции региона было уменьшение торгового оборота каффа и незначительное подорожание продуктов питания.

Следом за дурными новостями в город приходит и их виновник – сначала в виде редкого снега, робко падающего из-под низких тяжелых облаков, а затем, уже ночью – объемистым снегопадом, покрывающим весь Хайяден толстым слоем ледяной белой ваты.



### Свеча на ветру

Игроки второй группы находятся в крайне ослабленном состоянии, довольно сильно обморожены, имеют ранения средней тяжести и находятся в глубоком шоковом обмороке, изредка прерываемом бредовыми криками:

- «Нет! Нет! Мы не умерли! Мы живы!»
- «Оно приближается... Оно приближается... Оно приближается» (*произносится угасающим шепотом*).
- «Остановитесь! Это сердце никогда не станет вашим! Оно опаснее, чем вы думаете!» (*произносится торжественно*)
- «Засада! Прячьтесь! Нет! Нет!» (*произносится истеричным криком*).
- «Кто-то находится в смертельной опасности. Да... Кто-то в очень большой беде, и даже не знает об этом!» (*произносится задумчиво и печально*).

Для лечения ранений у игроков второй группы желательно вызвать Лю Фэйна (*хотя игроки первой группы, обладающие хорошими медицинскими познаниями, могут попробовать самостоятельно вылечить раны игроков второй группы*) – осознавая критическое положение пострадавших, старик поневоле будет вынужден откликнуться на вызов. При помощи своих трав, благовоний, жирных мясных бульонов и слабых исцеляющих заклинаний знахарь быстро затянет раны игроков второй группы и погрузит их в глубокий сон, который продлится до утра следующего дня (*третий день пребывания игроков в Хайядене*).

Характер ран игроков второй группы довольно странен – при наличии соответствующих умений, игроки первой группы могут определить, что они наносились оружием, весьма похожим на их собственное (*похожие наконечники стрел, застрявшие в спине, похожий профиль клинка, нанесшего колющую рану, и т.п.*).

Опросив охотников, нашедших игроков второй группы, можно узнать, что они были обнаружены у юго-западного подножия гор, опоясывающих Хайяден, неподалеку от избушки, используемой охотниками в качестве временного укрытия от непогоды. Ущелье, которое начиналось в том месте, вело прямо через горы, образуя собой горный перевал, который однако практически не использовался купцами по причине его высокой нестабильности – на перевале часто сходили каменные и снежные лавины, дул сильный ветер и царил нечеловеческий мороз.

В настоящий момент этот перевал, равно как и все другие, закрыт снегом и является полностью непроходимым.

Охотники сообщают игрокам, что они пришли в Дарред только из-за своей страшной находки и завтра намереваются вернуться назад в охотничью избушку, стоящую неподалеку от того самого перевала, чтобы закончить запланированный отстрел белок. Справившись о ходе лечения игроков второй группы (*травы и заклинания имеют удивительный эффект, заживляя раны и восстанавливая силы прямо на глазах*), охотники приглашают **всех** игроков присоединиться к ним и завтра утром отправиться к месту трагедии для того, чтобы исследовать его как следует.

Если игроки первой группы опасаются за еще не окрепшее здоровье игроков второй группы, то охотники соглашаются принять их у себя в избушке немного позже (*охота, по их планам, продлится еще несколько дней*) и описывают подробный путь до нее:

### В поисках «Хребта дракона».

Примерно в двух часах ходу от Дарреда в сторону основных западных перевалов слева от главного тракта можно увидеть огромное поваленное ветром дерево, чей ствол почти достает до дороги. Если свернуть у этого дерева на юг, то через двадцать-тридцать минут неторопливого путешествия по лесу встретится большая и светлая поляна, на которой будут в изобилии расти гигантские грибы высотой в несколько метров (*по большей части несъедобные*). Эту поляну будет легко узнать по ее особой светло-серой почве, которая богата на питательные вещества и удобрения, вырабатывающие тепло и стимулирующие рост грибницы даже если та скрыта глубоким снегом. Однако игрокам следует избегать этой поляны после захода солнца – земля под грибами начинает излучать мертвенно-бледный зеленый свет, а все живое, ступившее на нее, больше никогда не возвращается из этого грибного царства.

От грибной поляны необходимо повернуть на запад и идти около полутора часов до тех самых пор, пока не подойдешь к подножию гор и не увидишь на границе лесной чащи и уходящих вверх скал единственно надежный ориентир – огромный круглый валун, некогда упавший с гор и повалившийся в лесу с десятков деревьев. Время и бесконечные морозы изуродовали некогда ровный камень валуна, проделав в нем множество трещин и



ниш, в которых прятались мелкие звери и птицы. По словам охотников, раньше на этом месте собирались разбойники, делившие между собой награбленную добычу.

От валуна необходимо идти строго на север – земля постепенно будет уходить наверх, образуя высокую эстакаду, проходящую вдоль гор. Попасть на нее возможно только вблизи от валуна – со всех других сторон эстакада была слишком высокой (*около двадцати метров*), а скалы под ней – слишком гладкими и крутыми. Следуя линии гор, эстакада идет на расстояние примерно сорока минут ходьбы – именно там, среди глухой лесной чащи и располагалась охотничья избушка. Эти места изобиловали дичью – сказывалась близость перевала, через который в Хайяден частенько попадали животные – кабаны, олени, волки, лисицы, хорьки, барсуки и белки.

Сам перевал, по словам охотников, был расположен чуть дальше на севере – там, где эстакада уходила на запад в ущелье, проходившее насквозь через горы.

Охотники предупреждают игроков о том, что если не следовать этим ориентирам, можно легко потеряться в густом нехоженном Хайяденском лесу, пропасть в болоте или стать легкой добычей для диких зверей.

### Птицы в небе

На второй день игроки первой группы могут услышать (*в таверне или на улице*) чужой разговор о том, что **Бирри Тойлз** – купец, встретившийся им в первый день у мэра, оборудовал на чердаке своего нового дома голубятню (*крайне редкое и дорогое удовольствие для Хайядена*) и часами тренирует голубей, стоя на коньке крыши с флагами в руках. Беседующие дарредцы отмечают, что эти голуби были специально выпущены из столицы государства (*откуда прибыли игроки и где располагается Совет Магов*) и в целом довольно долго рассуждают о причудах богатых чудаков, однако не желают обсуждать этот вопрос с игроками, которые кажутся им самыми что ни на есть подозрительными субъектами.

Игроки не смогут как следует понаблюдать за тренировками голубей, кружащих в небе над Дарредом как огромное белое облако – завидев наших героев, Бирри поспешно зазывает своих питомцев вниз, запирает их в голубятне и покидает крышу своего дома.

На этом этапе модуля Бирри Тойлз не будет расположен к общению с игроками и станет прогонять их, не желая отвечать ни на какие расспросы.

Найдя человека, у которого были куплены голуби (*дряхлый купец по имени Сэп, поселившийся под конец своей долгой и богатой на приключения жизни в загадочном Хайядене – в небольшом домике неподалеку от Храма, беззаветно любящий всякого рода животных и содержащий у себя дома целую ораву собак и кошек*) игроки узнают, что **Бирри** купил его голубей на ярмарке – старику стало трудно содержать стаю из двух десятков породистых белоснежных птиц и он, скрепя сердце, пошел с несколькими из них на рынок, где его и встретил пронырливый **Тойлз**. Сэп и ранее встречал этого юркого купца на рыночной площади Дарреда, и он никогда не вызывал у него симпатии. Однако на этот раз Бирри источал елей и был как сама любезность – после того, как он узнал от Сэпа, что голуби были куплены им в **столице государства** и привезены в Хайяден лишь недавно, Тойлз немедленно предложил старому купцу приобрести всю его стаю за очень хорошую цену. Немного поторговавшись, они ударили по рукам.

Если игроки начнут расспрашивать старика о каких-либо странных подробностях поведения Тойлза, Сэп сможет вспомнить, что когда он привез клетки с птицами в дом их покупателя, он предупредил Бирри о том, что эти голуби весьма норовистые и, будучи отпущенными на свободу, периодически пытаются улететь домой, на что этот купец ответил странной фразой: «*Это же просто замечательно!*». При это Тойлза немало заинтересовал вопрос – кто именно владел этими голубями в **государстве?** Услыхав, что Сэп купил этих птиц за большие деньги у одного из высокопоставленных членов Совета Магов, Бирри подпрыгнул от радости и взвизгнул: «*А-а-а! Это судьба! Фатум! Хотя... Нет! Совпадений быть не может! Это точный расчет и безошибочная политика великих умов! Какая опасная игра, какие ставки – и при этом столько внимания к мелочам навроде меня и этих птичек...*». Сказав это, Бирри внезапно замолкает – будто понимает, что сболтнул лишнее, расплачивается с Сэпом и забирает птиц себе.



**Тайны чужих вещей**

Проснувшись на третий день, игроки второй группы, ранее получившие от Лю Фэйна или от игроков первой группы надлежащее лечение, чувствуют себя вполне удовлетворительно – единственными последствиями перенесенных травм являются легкие головокружения и редкие потемнения перед глазами.

Игроки второй группы не могут сообщить никаких сведений об инциденте, произошедшем с ними около горных перевалов – они страдают от полной амнезии (не помнят ничего из того, что происходило с ними до сегодняшнего утра). Ни один житель Дарреда не знаком с ними, более того – все опрашиваемые дарредцы в один голос утверждают, что видят игроков второй группы впервые могут поручиться, что ранее они в Дарреде не появлялись. Следствием травматической амнезии является то, что игроки второй группы страдают от периодических головных болей и тошноты.

У игроков второй группы обнаруживаются следующие личные вещи:

1. Сухие пищевые пайки (сухари, сухофрукты, сушеные грибы, солонина, сушеная рыба).
2. Несколько крошек порошка каффа.
3. Несколько мелких монет.
4. Потрепанные шерстяные спальные мешки.
5. Снегоступы, сплетенные из веток (аналогичные можно купить на рыночной площади Дарреда у любого торговца, поэтому ни один из них не сможет опознать данные снегоступы как приобретенные именно у него).
6. Набор инструментов, предназначенных для горного ремесла: разбитый масляный фонарь (не заправлен, из-за разбитого стекла быстро гаснет на ветру), моток прочной веревки, острые металлические костыли, молоток, кирка, лопата.
7. Несколько плохо обработанных шкурок какого-то животного, напоминающего некрупную обезьяну. Шкура снята только со спины зверя, поэтому определить его конкретный вид крайне затруднительно – мех короткий и довольно густой, окрашен в темно-коричневый цвет и имеет специфический мускусный запах. Ни один из охотников не в состоянии определить зверя по этой шкуре, предполагая, что это может быть небольшой зверек размером со среднюю собаку, имеющий судя по всему смешанный тип питания (растительно-плотоядный).
8. Промокший от растаявшего снега бумажный свиток, перетянутый простой красной бечевой. Чернильный текст сильно размыт:

«Если мы не сможем выбраться из Хайядена и добраться до Совета Магов прежде, чем совершится самое страшное безумство, на которое только способна людская жадность, станет совершенно необходимо огласить следующее:

Как и предполагалось, загадочн... (немного размыто) и по всей видимости образовалось после великого сраж... (сильно размыто).

Эта была катастрофа невиданных масштабов для этого народа, в порыве отчаяния прибегнувшего к самым крайним мерам по сокрытию своих душ от гнева пробуждающегося де... (сильно размыто).

Его жестокое сердце, упавш... (немного размыто) ...сь и образовало ледя... (немного размыто) ...и породило удивительное явлени... (немного размыто). Кровь прев... (немного размыто) ...ий кафф, собирающий по крупницам великую силу, способную однажды пр... (сильно размыто).

Сие есть артефакт вселенских масштабов, обладающий силой, способной перевернуть наши представления (немного размыто) ...бывать, что оживление влечет непредсказуемые последствия, ведь вместе с ним проснется не только этот народ, который ранее был не способен оказать сопротивление е... (немного размыто) и неперенный конец всего живого на эт... (сильно размыто).

Системой тоннелей мы проник... (немного размыто). Гномы чтят нашу договоренность, хотя их выгода заключается явно не в деньг... (сильно размыто).

Мы наконец добрались до цели и узрели демоническое сияние, котор... (сильно размыто).

Мы вырвались из лап смерти, но эта сила до сих пор сводит нас с ума, заставл... (немного размыто), зло и ненависть овладели на... (немного размыто) ...огда мы слышим надвигающееся безумие в шепоте дождя и шорохе падающего снега (немного размыто) но в конце концов предательство свершилось и мы (сильно размыто).

Искушение великой силой был... (немного размыто). Нам не остается ничего иного, как возвращаться в (немного размыто) ...емного времени, чтобы остановить начало конца (сильно размыто, последние несколько строк полностью нечитаемы).

9. Мягкий холщовый мешочек, в котором уложены: шар из полированного золотистого металла размером не более вишни; четыре острые десятисантиметровые иглы из материала, похожего на кость; небольшая, но довольно тяжелая фляжка неправильной овальной формы, выточенная из зеленоватого камня; трухлявая деревянная коробочка с двумя секциями, в которых находилось примерно по пригоршню порошка серебристого и черного цвета; потускневшая от времени шкура какой-то крупной рептилии площадью примерно два квадратных метра; миниатюрный потрескавшийся деревянный посох, увенчанный крупным зеркальным шаром; небольшой кусочек синеватого вещества, похожего на воск;

Бегло исследовав содержимое этого мешочка, игроки могут узнать следующее: все предметы являются сильнейшими магическими артефактами, происхождение и назначение которых совершенно неизвестно (*первоначально можно предположить, что они гораздо старше любых известных магических школ и созданы какими-то странными, чрезвычайно сложными заклятиями*). Экспериментальным путем игроки могут выяснить некоторые свойства этих предметов:

- Золотистый металлический (*материал изготовления игрокам неизвестен, но Ред Хоппер может предположить, что какой-то редкий сплав, не поддающийся никаким внешним воздействиям*) шарик, подкинутый в воздух, висит в нем на секунду дольше, чем это положено по законам физики. Если подкинуть его около своей головы и в момент «зависания» сконцентрировать на шарике взгляд, то он теряет свои привычные очертания и исчезает – при этом на долю секунды мир вокруг игрока будто бы раскрывается – голова становится ясной а мысли приводятся в порядок. Эффект пропадает, как только шарик начинает падать вниз. После применения шарика он слегка тускнеет и ведет себя как обычный кусок металла – однако примерно через час вновь приобретает блестящую золотистую поверхность и способность прояснять мысли. Последствия применения – ведущий может дать игроку какую-либо подсказку по сюжету, о которой игрок мог бы догадаться сам (*имел в наличии все информационные предпосылки для вывода итогового умозаключения, однако в силу недогадливости не смог этого сделать*).

- Костяные иглы оказываются неожиданно прочными – сломать их не может даже самый крепкий игрок или житель Дарреда. Если острием такой иглы провести по твердой поверхности, раздается негромкий металлический звон – игла и след от нее (*царапина*) начинают светиться ярко-голубым светом. При этом длина иглы уменьшается – чем длиннее проводится царапина, тем короче становится игла (*каждой иглы хватает на черту длиной не более метра*). Если линия, прочерченная иглой, не замыкается, то после достижения ею одного метра длины голубой свет гаснет и игла с легким звоном восстанавливает свой первоначальный размер (*сама царапина остается на месте*). Если линия замыкается (*например, образуя круг*), то игла со звоном рассыпается в ворох колющих голубых искр, свечение линии на секунду становится интенсивнее, затем раздается резкий звук – будто лопнула струна – и все прекращается. Любой предмет толщиной не более одного метра, на котором этой иглой был начерчен какой-либо замкнутый контур, прорезается насквозь – так, на стене дома можно нарисовать круг и вытолкнуть образовавшуюся пробку из этого отверстия.

- Небольшая фляжка, очевидно выточенная из цельного куска темно-зеленого камня, который, равно как и все остальные предметы из холщового мешочка игроков второй группы, проявляет чудеса прочности – ее совершенно невозможно расколоть или хотя бы расплавить. Фляжка, неожиданно тяжелая для своего размера, имеет странную вытянутую форму, довольно неудобную для удерживания в обычной человеческой руке. Внутри фляжки находится бесцветная дымящаяся жидкость, не имеющая ни вкуса, ни запаха, быстро испаряющаяся при контакте с воздухом. При разговоре игроков фляжка издает странное гудение – приложив к ней ухо, можно услышать гулко повторяющиеся слова речи любого человека, находящегося неподалеку. Если плеснуть воду из этой фляжки на любую поверхность, то между лужей и водой немедленно устанавливается особая связь, передающая все звуки, раздающиеся около лужи. Для восприятия этих звуков необходимо выпить небольшой глоток жидкости из фляги (*при этом человек временно лишается обычного слуха*). Чувствительность испаряющейся лужи жидкости примерно равна чувствительности человеческого уха. Эффект «передачи звука» кумулятивен – при помощи этой фляжки можно слышать звуки, раздающиеся около любого количества разлитых луж ее содержимого. Дальность и



длительность передачи звука зависит от количества налитой жидкости – вся флага содержит около пятисот миллилитров волшебного вещества, при помощи которого можно устроить передачу звука на расстояние до пятидесяти километров и на время до пяти часов.

- Трухлявая деревянная коробочка, которая грозит развалиться в любую минуту, сделанная из какого-то редкого для этих мест южного дерева навроде пробки. Серый и черный порошок, содержащийся в двух ее отделениях, имеет одинаковую фактуру и одинаковый металлический привкус, являясь при этом слабогорючим материалом (*горит ярко-красным пламенем*). Будучи распыленными в воздухе или нанесенными на тело, эти порошки образуют тускло светящееся облако (*серый порошок обеспечивает ему бледное свечение, черный порошок – затемнение уже имеющегося освещения*), которое через несколько секунд застывает на месте и держится около одной минуты, не реагируя на ветер или физические воздействия. Любой объект, помещенный в облако серого порошка, попадает в поле времени, ускоренного примерно в десять раз. Длительное (*более одной секунды*) нахождение части живого объекта в таком поле крайне нежелательно и может привести к травмам или смерти (*так, попадание руки в подобное облако чревато обильными гематомами из-за несбалансированного кровообращения, и переломами из-за чрезмерно резких движений конечности в поле ускоренного времени*). Черный порошок, распыленный в воздухе или нанесенный на тело, создает устойчивую светящуюся область пространства, время которого замедлено также примерно в десять раз. Количество распыленного порошка определяет площадь воздействия поля времени, но не увеличивает длительность этого эффекта (*около одной минуты*).

- Шкура рептилии, несмотря на свою очевидную ветхость, является чрезвычайно прочной на разрыв, однако уязвимой к огню (*с треском плавится и распространяет вокруг себя дурной запах*). Любой предмет (*кроме каффа*), завернутый в эту шкуру, теряет свой вес примерно в пять раз. Этот эффект имеет постоянную длительность, но становится практически незаметным на горе Хайяд.

- Деревянный посох также сделан из каких-то южных пород дерева и, являясь очевидно древним предметом, до сих пор не поддается грубому физическому воздействию. Зеркальный шар из вещества, похожего на стекло, венчающий этот посох, также демонстрирует удивительную прочность – его нельзя ни разбить, ни поцарапать. Если посох воткнуть в землю его нижним и довольно острым концом, то этот шар теряет свои зеркальные свойства и заполняется какой-то странной дымкой. Вместе с этим человек, воткнувший посох в землю, бесследно исчезает для окружающих (*сам исчезнувший видит короткую вспышку, после чего на секунду испытывает чувство свободного падения*), а сам обнаруживает себя стоящим в такой же местности, как и ранее, держащим в руках посох, воткнутый в землю. Эта местность представляет из себя точную копию той, в которой находился держатель посоха до того, как он воткнул его в землю, однако в ней нет ни одного живого существа, кроме растений. Окрестности простираются на двадцать шагов от посоха и заканчиваются стеной из густого серого тумана, мягко выталкивающего игрока назад (*не дающего войти в себя*). За туманом с трудом угадывается стеклянный блеск огромной сферы, накрывающей этот клочок суши, выхваченный кем-то или чем-то из реальности. При этом игрок физически находится внутри стеклянного шара своего посоха, создавая «пространство в пространстве» – накрыв шар рукой, он видит, что туман вокруг него меркнет. Нагревая шар огнем, он чувствует сильный жар. Вынув посох из земли, он испытывает чувства, аналогичные тем, которые были при втыкании посоха в землю, и оказывается в реальном мире – при этом для окружающих этот посох сам выскакивает из земли, после чего из неоткуда появляется игрок, держащийся за него рукой. Примерно через полчаса после подобного применения стеклянный шар снова приобретает зеркальность. Попасть внутрь шара может довольно больше количество людей, способных взяться за посох в момент его втыкания в землю (*или иной другой мягкий грунт естественного происхождения*), либо удерживаемые за руку человеком, втыкающим посох в землю (*если удерживаемый в свою очередь хватает за руку кого-либо третьего, этот эффект не действует и третье лицо остается в реальности*). Земля вокруг посоха, воткнутого в землю в реальном мире, моментально твердеет и превращается в камень (*посох черпает энергию природы*), делая его вынимание посторонними лицами невозможным (*земля вокруг посоха в стеклянном шаре остается мягкой, обеспечивая беспрепятственное*



*возвращение в реальный мир*). Эффект от применения посоха является постоянным (*количество воздуха в стеклянном шаре практически неограниченно*). Данный посох совершенно не действует на горе Хайяд.

- Синеватое вещество, похожее на воск, довольно легко плавится и деформируется при физическом воздействии. Натерев какие-либо предметы этим воском (*при этом он начинает слабо светиться синим светом*), игроки покрывают их тонким слоем магического вещества, обеспечивающего нулевой коэффициент трения. Данный слой воска является довольно стойким к физическим воздействиям, несмываем водой, однако уязвим к теплу (*испаряется и теряет свои свойства даже при небольшом нагревании*). Воск не действует на кафе или на горе Хайяд.

Если это не оговорено особо, все эффекты вышеописанных предметов практически не зависят от присутствия кафе, однако ослабляются в непосредственной близости от горы Хайяд. Кроме того, ведущий по своему усмотрению может снабдить игроков разумным количеством любых других древних артефактов нетривиального и многофункционального действия, не имеющих явного военного назначения и установленных создателей (*т.е. обладающих явно загадочным происхождением*). Любая попытка проанализировать заклинания, наложенные на вышеперечисленные предметы, покажет лишь то, что они имеют невиданно мощный магический потенциал, благодаря которому могут удовлетворительно функционировать даже в антимагической среде Хайядена. Ни один из магов (*среди игроков или жителей Дарреда*) не может определить происхождение этих артефактов – ясно лишь то, что они представляют из себя древние и крайне мощные волшебные инструменты неизвестного назначения.

Вещи игроков второй группы были сложены в общую кучу, что делает определение их личной принадлежности (*кому что принадлежит*) невозможным. Кроме вышеперечисленного, у игроков второй группы имеются все предметы, выбранные ими в начале игры (*оружие, доспехи и прочее снаряжение*). Принадлежность доспехов можно примерно определить по их размеру. Внимательно рассмотрев доспехи (*либо, при отсутствии таковых – одежду*), игроки обнаружат, что на их внутренней стороне имеются гравировки имен их владельцев – таким образом можно установить **ИМЯ** каждого из игроков второй группы (*выбирается ими в начале игры при генерации персонажей*).

Если игроки не будут проявлять желания проводить расследование таинственного покушения на жизнь игроков второй группы, ведущему необходимо напомнить им, что это расследование полностью соответствует характеру миссии Совета Магов, с которой они были посланы в Хайяден, а следовательно является их прямой обязанностью не только на основании контракта с мэром, но и в связи с обязательствами перед Советом Магов. Таким образом, неучастие в расследовании является нарушением принципов отыгрыша своих ролей и разрушает логичность всей игры, проводимой по этому модулю.

### **Кровь на снегу**

Покинув Дарред и направившись в сторону охотничьей избушки, игроки обнаруживают, что передвижение по глубокому снегу, лежащему в лесах Хайядена, крайне затруднено – им необходимы снегоступы, которые можно легко купить на рыночной площади.

Следуя через лес, игроки (*на усмотрение ведущего*) могут наткнуться на засаду грабителей, подкарауливающих караваны, заблудившиеся в снегопаде и возвращавшиеся с закрытых перевалов назад в Дарред. Разбойники умело спрятались в снегу, попросту повернув свои снегоступы ребром вниз – так, что тело моментально проваливается вниз (*глубина снега за городом составляет 1-2 метра*), после чего снег довольно быстро приобретет свой естественный вид (*особенно если рядом много человеческих следов, например, проходит дорога*).

Грабителей примерно столько же, сколько и игроков – однако они значительно хуже вооружены и подготовлены. Нападение происходит внезапно – желательно, чтобы один из игроков отошел от общей группы чтобы сходить в туалет по малой нужде и во время мочеиспускания обнаружил бы, что под снегом, быстро растаявшим от теплой мочи, заблестело что-то металлическое (*доспех или оружие*). Грабитель, первоначально не хотевший нападать на хорошо вооруженную группу игроков (*не представлявшей из себя легкодоступной добычи*), в ярости выскакивает из своей засады (*из-под снега*) и нападает на мочащегося игрока, отчаянно крича при этом «Хватай их!». Через несколько секунд из-

под снега вокруг игроков выскакивают и другие бандиты, немедленно вступающие в бой. Нападающие обуты в небольшие плетеные из веток снегоступы и первым делом стараются лишить игроков их собственных снегоступов, с размаху наступив на них ногой (в этом случае наши герои проваливаются по пояс в снег и не могут быстро маневрировать во время боя).

Если игроки путешествуют вместе с охотниками, последние могут оказать им значительную помощь, стреляя в грабителей из луков с безопасной дистанции.

После смерти нескольких грабителей остальные разбегаются в стороны и быстро скрываются за деревьями.

У поверженных преступников можно обнаружить довольно дешевое снаряжение, теплую, но грязную и завшивленную одежду, а также кусок коры дерева, на котором чем-то острым было неумело накарябано:

*Наша не обижать ваша, а ваша уходить от горы и идти к город, но не трогать охотники, а убивать любые другие люди. Иначе наша убивать ваша – верное слово.*

### **Грибная поляна и разбойничий валун**

Если во время своего путешествия к избушке охотников (оно займет по меньшей мере полдня) игроки попадут на грибную поляну после захода солнца, они увидят, как это царство гигантских грибов, закрывавших своими шляпками небо и распространявшими вокруг себя легкий запах плесени и мягкие волны сырости (в холодные периоды грибы замерзают и становятся прочными, как камень), меняется на глазах – земля (или, в зависимости от погоды – снег) вспучивается – из-под него начинает литься слабое флуоресцирующее сияние зеленого цвета. Под ногами будто кипит море огня – слышно какое-то движение и шелест невидимых глазу слизистых тел.

Через несколько минут после возникновения этого странного явления игроки могут подвергнуться атаке гигантских червей – слепых существ, живущих только на этой поляне и поедающих грибы по ночам. Эти черви, живущие в грибнице, чрезвычайно чувствительны к прямому свету (их можно отогнать факелами), и при сражении выделяют слабо светящуюся ядовитую слизь (она медленно разъедает живую плоть, ткань и волосы, причиняя человеку, дотронувшемуся до такого червя, смертельную боль), которая быстро густеет и превращается в засохшую корку, намертво приставшую к своей жертве. Грибные черви слепы и ориентируются в пространстве лишь по звукам (их можно обмануть либо сбить с толку, не двигаясь или кидая какие-либо предметы в сторону от себя). Они играют важную роль в жизни гигантских грибов, поедая их и перерабатывая белок в флуоресцирующие удобрения, на которых стремительно вырастают все новые и новые грибы.

Черви, достигающие до двух метров в длину, ревностно охраняют свою территорию от чужаков и могут представлять для игроков серьезную опасность своей ядовитой слизью. В холодные периоды черви проявляют гораздо меньшую активность, предпочитая оставаться под землей и поглощать грибницу, выбираясь наверх лишь для того, чтобы отогнать чужаков, вторгшихся на их поляну.

Исследовав валун, о котором игрокам рассказывали охотники как об ориентире по пути к их избушке, наши герои могут обнаружить, что он имеет правильную круглую форму, достигает в высоту около десяти метров и лежит на ровной каменной площадке, практически не углубляясь в почву, однако сохраняя при этом весьма устойчивое положение (игроки, имеющие познания в механике и инженерии, смогут отметить, что подобное равновесие является несвойственным для такого типа конструкций – круглый валун, лежащий на ровном каменном плато, должен быть менее устойчив к внешним физическим воздействиям).

В радиусе десяти метров вокруг этого круглого куска скалы можно обнаружить несколько жестоко изуродованных человеческих скелетов – их побелевшие от времени кости скрыты в траве (снегу) и выдают себя лишь сухим хрустом под ногами. Причину смерти этих людей установить невозможно – однако при наличии у игроков неплохих медицинских познаний они смогут определить, что большинство костей у погибших были сломаны – будто эти бедолаги упали с большой высоты, либо были затоптаны огромным животным, либо завалены камнями. Более тщательное исследование выявит, что у в руке у одного из скелетов зажата костяная рукоятка «потайного» (т.е. предназначенного для скрытого ношения) кинжала, обычно используемого ворами в качестве запасного оружия, а также для вскрытия тугих замков. Лезвие у кинжала отсутствует – либо оно было сломано, либо просто проржавело и рассыпалось в прах.

На одной стороне монолита находится небольшая каменная ниша (*ведущий должен проверить акробатические навыки персонажа, желающего добраться до нее*), отличающаяся от своих многочисленных сестер лишь тем, что начинаясь с небольшого лаза, в который с трудом мог протиснуться человек, она переходила в большой каменный карман, в котором могли уместиться все игроки. Внутри этой пещеры довольно грязно и пыльно. В самом дальнем углу можно найти небольшой сундучок, обшитый почерневшей от времени жестью. Над сундуком в полу пещеры вделан массивный металлический крюк, покрытый ржавчиной, но все еще крепкий.

Первичный осмотр сундука обнаружит на поверхности его крышки старые следы поспешного, и по всей видимости неудачного взлома – глубокие, почти затертые временем царапины. Сундук заперт на массивный внутренний замок. Попытки выкрыть этот замок окажутся безуспешны – в его замочной скважине застрял некий предмет, который при ближайшем рассмотрении окажется ржавым лезвием какого-то небольшого кинжала (*специалист по оружию, буде таковой найдется среди игроков, немедленно определит, что это лезвие принадлежит тому потайному кинжалу, который был зажат в руке скелета, найденного ими неподалеку от валуна*). При наличии умения обнаружить ловушки игроки смогут увидеть толстую цепь, надежно прикрепленную к днищу сундучка и уходящую куда-то вниз, в темноту каменной утробы валуна. Игроки, обладающие некоторыми навыками в инженерном деле, могут понять, что цепь крепится к сундуку за небольшой крючок и легко снимается с него (*для этого необходимо просунуть под сундук руку, что может сделать лишь персонаж с небольшой комплекцией*).

Если игроки попытаются поднять сундук, не отсоединив цепи, то они почувствуют некоторое сопротивление – будто в нем находится что-то тяжелое. Потянув сильнее, игроки почувствуют, что сундук поддается и отрывается от пола. Одновременно они услышат скрип ржавой цепи, вытягиваемой из пола. Через секунду после этого гигантский валун покачается, и с грохотом покатится по каменной площадке, на которой он так долго стоял (*направление движения определяется его стороной, на которой находилось наибольшее количество игроков. В большинстве случаев валун покатится в ту сторону, на которую выходит пещера с сундучком*). Имеется вероятность того, что за сундучком полезет лишь один игрок, а остальные будут ждать его внизу прямо под выходом из пещеры – в этом случае валун покатится на этих игроков и может задавить их, отбросив истерзанные тела в сторону – к старым скелетам, обнаруженным ранее (*игроки могут попытаться отпрыгнуть в сторону, либо встать так, чтобы попасть в какую-либо из каменных ниш катящегося на них валуна*). Если игрок, находящийся в пещере с сундучком, не покинет ее сразу после начала движения валуна, ему будет необходимо продержаться внутри камня в течение некоторого времени (*длительность движения валуна определяется ведущим*) – успешность этого действия будет зависеть только от ловкости и силы персонажа. Прекратив свое движение, валун обязательно остановится так, что вход в первую пещеру окажется закрытым под ним – игрокам, запертым внутри этого огромного каменного шара, придется искать (*либо создавать*) второй выход.

Если игроки отсоединят цепь от сундука, они смогут отодвинуть его в сторону (*сундук окажется довольно легким – будто внутри нет ничего ценного*). Под сундуком в каменном полу пещеры обнаружится широкий темный провал, из которого выходила потайная цепь, отсоединенная игроками. Внутри провала не видно не зги – если игроки попытаются осветить его, то они обнаружат, что этот колодец имеет довольно ровные каменные стены, постепенно расширяющиеся и переходящие в другую пещеру, расположенную в самом сердце валуна. Колодец расположен под большим наклоном – за его гладкие стены совершенно невозможно уцепиться (*если игроки попытаются спуститься во вторую пещеру, они упадут туда с высоты около семи метров*).

Сбросив сундук вниз с валуна, игроки смогут разбить его. Среди обломков гнилого дерева и старой жести игроки найдут лишь короткую металлическую цепь (*аналогичную той, которая была отсоединена ими от сундука*) с двумя крючками на своих концах.

Для того, чтобы спуститься туда без риска поломать себе ноги, игроки должны воспользоваться своим снаряжением (*веревкой*), либо соединить обе цепи в одну и повесить последнюю на крючок, укрепленный в потолке пещеры прямо над этим таинственным колодцем. Если игроки отпустят потайную цепь, отсоединенную от сундучка, то она немедленно упадет в колодец, ведущий во вторую пещеру, и для спуска в нее игрокам будет необходимо воспользоваться веревкой либо иным аналогичным приспособлением.

Спустившись в пещеру, игроки обнаруживают внутри нее заброшенное логово бандитов – на полу валяется какой-то тухлявый хлам, старые тряпки и ржавое оружие. В стены вбиты скобы, за которые крепятся крупные плетеные гамаки и отсыревшие факела,



а из центра пола пещеры выглядывала черная шляпка огромного металлического костыля, к которому крепилась цепь, идущая из первой пещеры. Этот костыль вставлен в отверстие, выдолбленное в полу валуна, и глубоко входит в каменную почву под ним, фиксируя таким образом огромную каменную глыбу на одном месте. Вытащить костыль довольно легко – в этом случае валун перестает быть закрепленным на одном месте и при любом изменении своего центра тяжести может покатиться в сторону.

Через небольшие трещинки в стенах валуна в пещеру проникал свежий воздух и несколько тонких лучиков солнечного света (*последнее возможно только если игроки исследуют валун днем*), обеспечивающих неплохой обзор для игроков с хорошим зрением (*либо обладающих ночным зрением*). Применение факелов или иных источников огня в таком месте в лучшем случае чревато его сильным задымлением (*игроки будут кашлять и чихать в течение довольно длительного времени*), либо (*на усмотрение ведущего*) – возгоранием старого мусора на полу, грозящего превратить этот валун в печь, внутри которой наши герои испекутся как рябчики в сметане.

Через некоторое время пребывания игроков в нижней пещере, они услышат в куче гнилого хлама у себя под ногами какой-то еле различимый шерох. Пытаясь обнаружить источник этого звука игроки наткнутся на обыкновенную крысу – охваченный паникой зверек тревожно заверещит и стремглав метнется в одну из трещин на стене пещеры. При этом от резкого движения игроков или крысы мусор на полу будет отброшен в сторону – и в лучике света, бьющего из стены, внезапно сверкнет что-то золотое.

Пошарив по полу в этом месте, игроки найдут разбитую деревянную коробочку, в которой лежат несколько ценных золотых украшений (*кольца, серьги, бусы и браслеты*), некоторые из которых до сих пор покрыты почерневшей кровью своих бывших хозяев. На дне коробочки обнаружится небольшой кусок кожи (*возможно человеческой*), на котором с трудом можно разобрать каракули, гласящие:

*Братия! Мы ждали вас долго, но вы не вернулись с работы. Сейчас становится тепло и мы уходим на озеро к семье рыжих Ровуров – там больше людей и вообще спокойнее работать. Только туманы беспокоят – страшное дело. Наплевать на все, призраков боимся и все тут.*

*Ваша доля с последней работы вся в этой коробке, включая и то самое волшебное колечко, найденное нами внутри этого камушка год назад и двигающее его на старое место, когда приходится вытаскивать очередного раздавленного придурка и снова втыкать костыль.*

*Если хотите, вставайте под паруса вместе с нами. И если ловушка сработает, когда мы уйдем а вы еще не вернулись – возьмите колечко, поставьте наш камушек на место и смажьте цепь собачим салом. Если какой-нибудь дуралей сломает замок сундука и вы не сможете достать вторую цепь – просто переверните камушек входом вниз, чтобы никакая гнида не жила в этом логове после нас.*

Среди драгоценностей, находящихся в шкатулке, игроки обнаружат одно странное кольцо, сделанное из неизвестного черного металла и определяемое игроком-волшебником, как явно магическое, действующее вопреки присутствию каффа в Хайядене и являющееся артефактом неизвестного происхождения (*ни одна известная игрокам раса или страна не могла породить такое кольцо*). Если среди игроков есть хорошие специалисты-маги, они смогут установить, что магия артефактов, найденных среди вещей игроков второй группы, аналогична магии этого кольца.

Надев это кольцо на палец, любой из игроков почувствует необычное внутреннее тепло и такое ощущение, будто какое-то умирающее живое существо услужливо смотрит тебе в глаза.

Кольцо является передатчиком, транслирующим пожелания своего носителя валуну (*вернее тому, что все люди принимали за валун*), способному выполнять любые приказы на передвижение по земле.

Если игроки пожелают покинуть валун (*случайно или намеренно выразят это пожелание устно перед мастером*), на одной из стен пещеры внезапно вспыхнет яркий овальный круг – и через секунду на его месте возникнет выход наружу.

Для того, чтобы покинуть валун, игроки также могут воспользоваться имеющимися у них средствами – артефактами игроков второй группы либо шахтерскими инструментами.

Если игроки случайно или намеренно выразят желание попасть куда-либо (*т.е. фактически прикажут валуну начать движение*), валун с грохотом покатится в любую указанную ими сторону (*игроки могут получить физические повреждения, находясь во вращающейся пещере*).

Примерно через минуту после выхода игроков из валуна, либо через десять-двадцать секунд после поступления команды на начало движения, валун начинает шумно трескаться (*через трещины изредка бьют странные белые искры*) и разваливаться на

части. Когда его превращение в груды простых камней станет неминуемым, камень валуна становится на секунду прозрачным – внутри него вспыхивает какая-то ажурная шаровая конструкция, состоящая из красивого переплетенных золотистых энергетических нитей – и рассыпается в мелкую серую пыль, заваливающую игроков с головой.

Одновременно с валуном рассыпается и черное кольцо, при помощи которого игроки могли привести его в движение.

### **Кровь в твоих глазах**

Избушка охотников покажется среди деревьев ближе к вечеру. Она представляет из себя большую грубую постройку, сложенную из огромных необтесанных бревен, снизу доверху поросшую густым зеленым мхом и облепленную мелкими камнями. Окна избушки представляют из себя простые узкие щели, вырубленные в стенах и затыкаемые на ночь паклей. Широкая печная труба, задорно торчащая над берестяной крышей, аккуратно сложена из обмазанных глиной булыжников, в изобилии имевшихся у подножия гор.

Жилое помещение избушки было довольно маленьким, но теплым и уютным. Большую часть этого дома занимали просторные сени, заставленные рамками с натянутыми на них шкурами самых разнообразных животных. По углам были развешаны куски вяленого мяса, а в центре сеней находился широкий разделочный стол, сплошь исполосованный острыми охотничьими тесаками и побуревший от крови.

В домике живет пять охотников – простодушных, но веселых и честных ребят, в свободное время любивших посоревноваться в искусстве стрельбы из лука и приложиться к бутылочке своего убойного самогона.



Во дворе избушки, обнесенной редким частоколом, снуют крупные и злые собаки. Проходя по двору, не попытавшись предварительно докричаться до хозяев (если игроки путешествовали самостоятельно), наши герои могут подвергнуться нападению этих тренированных охотничьих животных.

В любом случае, независимо от поведения игроков в отношении собак, охотники загоняют последних под навес, сажают на цепь и оказывают своим гостям теплый прием, искренне радуясь их визиту. Наблюдательные игроки могут отметить, что радость охотников носит хоть и искренний, но несколько напускной характер – на самом деле хозяева избушки чем-то немного напуганы и всячески настаивают на том, чтобы гости остались переночевать у них.

Предоставив нашим героям возможность самостоятельно обследовать эту избушку, охотники займутся приготовлением похлебки из требухи кабана, которая будет готова к заходу солнца.

Игроки могут обнаружить, что внутри основной жилой комнаты этой избы имеется большая глиняная печь, возле которой расположились лежаки хозяев, рядом с печью поставлено несколько крупных сосновых чушек, служивших столами, по углам были закреплены с десяток лучин, неплохо освещавших все помещение, а в потолке имелся люк с приставленной к нему лестницей, ведущей на чердак. Чердак закрыт на замок, однако по просьбе игроков охотники могут отпереть его – в этом случае игроки обнаружат в нем запасы стрел, продовольствия (мешки с крупой, орехами и сушеными фруктами и грибами) и немного соломы для утепления крыши. Сени сообщались с основной жилой комнатой, но также имели и свой отдельный выход, как правило запираемый на массивную задвижку.



После ужина охотники разжигают поярче огонь в печи, расстилают вокруг нее теплые шкуры, садятся на них и, прихлебывая крепкий самогон начинают травить байки. Игроки могут принять в этом участие, однако им не рекомендуется употреблять спиртное (*причины этого вы узнаете чуть позже*).

Во время разговоров игроки могут выяснить, что эта избушка принадлежит семейству Иберротов, которые покровительствуют всем охотникам Хайядена и фактически обеспечивают их существование, разрешая пользоваться подобными избами, снабжая их провиантом и скупая добытую дичь по весьма справедливой цене. Охотничьи избы расположены по всему региону, однако охотники не хотят раскрывать их местоположение, учитывая недавние нападения лесных демонов...

Заинтересовавшись последней фразой охотников, игроки услышат странную историю о том, что за последние несколько недель в Хайядене объявились лесные демоны, нападавшие исключительно на охотничьи избушки. Эти демоны приходили исключительно по ночам, убивая всю живое на своем пути. Приутихшие охотники расскажут, что по слухам, демоны светятся синим огнем, делающим их неуязвимым для обычного оружия, едят мясо убитых и оставляют на деревьях в лесу непонятные кровавые знаки. Все охотничьи избушки, подвергшиеся нападению демонов, были сожжены, а погибшие в них люди обглоданы, лишены конечностей и голов. Несмотря на явное потустороннее происхождение убийц, характер нападения позволял предполагать его корыстный умысел – трупы охотников были полностью раздеты, а из избушек пропали все припасы, включая добытые шкуры и мясо.

Охотники также сообщают игрокам, что они опасаются нападения и завтра заканчивают охоту, переселяясь на зиму в Дарред – под защиту семьи Иберротов, покровительствующей всем охотникам Хайядена (*и скупающей у них добытые припасы по весьма справедливой цене*). Именно поэтому они и пригласили игроков навестить их в

Одновременно с этими словами снаружи раздастся тоскливый голодный вой – охотники удивленно поднимутся с места, выглянут в окна и вполголоса начнут обсуждать незнакомого им зверя, издающего такие леденящие кровь звуки.

При таких обстоятельствах игроки могут попытаться укрепить избушку охотников (*вырыть около нее потайные ямы с колыями, полить бревна водой для защиты от огня, заколотить окна досками и т.п.*).

Через некоторое время, когда охотники выпьют несколько бутылок самогона и захмелеют, в сениях раздастся какой-то странный шорох. С криком «Опять лисица полезла мясо воровать!» один из охотников хватается кочергу и выходит в сени.

Остальные охотники, преодолев страх перед лесными демонами, затевают песню. Один старый охотник подсаживается поближе к игрокам и начинает рассказывать про странные вещи, виденные им в хайяденском лесу:

- Бывает дело, на Худом болоте из-под гнилых коряг начинают биться живые голубые огни. Ежли в этот самый момент забраться на верхушку дерева и дожидаться полуночи, в неясном синем свете подземного дурного огня можно увидеть молочно-белые женские тела, беззвучно прыгающие с кочки на кочку в затейливом танце. Узрев болотных дев, нельзя трусить – напротив, нужно задержать дыхание и закрыть глаза, повторяя про себя «Я – не я, а болотной жижи струя. Под камень провалилась, никому не пригодилась». Только тогда болотные девы пройдут мимо и не тронут храбреца, который потом сможет рассказывать об этом в любом трактире, собирая восхищенные взгляды слушателей как достойную плату за проявленное им мужество. А ежли кто убоится и не сделает так, как описано – девы услышат стук его сердца, подбегут к дереву, тараща вверх пустыми глазницами, и сотворят с этим бедолагой такое... Такое... Если потом ты пойдешь по болоту и увидишь в бездонной топи чье-то бледное лицо, искаженное страданиями – знай, это есть тот самый несчастный, который не смог закрыть глаза при приближении красивых, но смертельно опасных призраков.

- Среди всех зверей, которых мне доводилось ловить в Хайядене, самым удивительным был воллоп. Да, да, не смотрите на меня так... Я уже стар и опытен, но за всю свою жизнь смог поймать только одного мохнатого воллопа... Эта зверушка похожа на обезьянку – у нее янтарные глаза и длинные ловкие пальчики. Живут воллопы в самых непролазных чащах – среди каких-то старых камней. Своего воллопа я поймал аккуратно на месте этой избушки – когда мы еще начинали строить ее, здесь были свалены какие-то зеленые каменные глыбы – знаете, похожие на колонны королевского дворца – я видел однажды такие на картинках в книге у одного купца. Работая, я случайно заметил среди них движение и кинул сеть... Попался только один – остальные бросились наутек, вереща и подвывая от страха...



Мда... Мясо у него было невкусное, а шкурка – слишком маленькая и некрасивая... Но знаете, что странно – когда я схватил этого маленького засранца, крутившегося в моей сетке, остальные твари завизжали, залезли на деревья и стали кидаться в нас палками. Представляете? Никогда такого не видел. Пришлось потратить несколько стрел – только тогда они ушли из этих мест и больше никогда сюда не возвращались... Эээх... На редкость скрытный зверь, этот воллоп...

Если игроки покажут охотнику, рассказывающему про воллопов, шкуры, обнаруженные ими в вещах игроков второй группы, они услышат в ответ, что это очень странные вещи, которые могут принадлежать какому-нибудь экзотическому зверю – вполне возможно, что и воллопу.

Ушедший в сени охотник отсутствует около пяти минут. Когда другие охотники или игроки начнут проявлять о нем беспокойство, снаружи избушки раздастся мощный гортанный рев, которому вторит около десяти зловещих завываний, идущих со всех сторон.

Сразу же после этого на дом нападают огромные человекообразные существа, светящиеся в темноте ярко-синим светом, воинственно потрясающие длинными, острыми рогами и клацающие кривыми желтыми зубами. Охотники в панике забиваются под лежаки, мелко трясутся и причитают: «Демоны... Демоны пришли за нами... За что? Почему мы? Нет, нет, нет...».

В щели вокруг входной двери начинает проникать злобещий синий свет. Дверь сеней внезапно растворяется и на пороге возникает ушедший туда охотник. Один из хозяев избушки вскрикивает и бросается к нему – однако с ужасом отскакивает – вошедший безвольно падает внутрь комнаты, заливая все вокруг густой дымящейся кровью, сочащейся из разорванного горла. В темноте сеней смутно мелькает знакомое синеватое сияние – на игроков медленно надвигаются две огромные фигуры, приковывающие взгляд к сверкающему в темноте оскалу хищных челюстей.

Ведущий должен создать в избушке атмосферу всеобщей паники и неконтролируемого страха перед сверхъестественным появлением лесных демонов. Охотники сильно перепуганы и не менее сильно пьяны, поэтому они вряд ли смогут оказать игрокам



помощь в бою (исключение могут составить ситуации, когда сами игроки будут слишком испуганы для того, чтобы дать этим жутким ночным визитерам достойный отпор).

При ближайшем рассмотрении нападающие оказываются обыкновенными **орками** (около десяти опытных воинов, почему-то светящихся в темноте, однако ничем иным более не выделяющихся), действующими следующим образом: два орка заранее проникли в сени, открыв задвижку кинжалами и, создав небольшой шум, заманили туда одного охотника, немедленно перерезав ему горло. Еще два орка сразу после начала нападения стали забираться на крышу дома (игроки могут не услышать их за ревом нападающих). Если кто-то из обороняющихся подойдет к двери в сени, либо забежит в них, на него нападут два орка, засевших там. Если кто-либо из обороняющихся попытается покинуть дом, два орка на крыше немедленно атакуют их (длинными цепами или копьями). Остальные нападающие спрятались в лесу и после сигнала к атаке побежали к дому со всех сторон.

Если обороняющиеся устраивают оборону внутри дома, то два орка на крыше поджигают кровлю (втыкают в нее факелы, некоторые из которых проваливаются вниз, на чердак).

Основная группа нападающих выбивает дверь (через нее в дом может проникнуть только один орк) и врывается в дом. Часть орков может остаться снаружи и пытаться



поразить обороняющихся копьями через узкие окна (*возможность нанесения прицельного удара сильно ограничена*). Нападающие орки довольно хорошо вооружены, однако начисто лишены инстинкта самосохранения и весьма тугодумны. Их атака не должна быть для игроков слишком тяжелым испытанием – ведущий должен проводить ее динамично и агрессивно, однако при этом не подвергать жизнь обороняющихся излишней опасности.

Во время боя орки при любом удобном случае останавливаются и издают громкие ревущие боевые крики, топают от возбуждения ногами по полу, бьют себя мощными пудовыми кулаком в грудь или бестолково потрясают своим смертоносным, но неуклюжим как и они сами оружием – эти особенности неосторожного поведения нападающих должно давать игрокам неплохие шансы на победу.

Крыша, подожженная орками, горит довольно вяло (*она завалена снегом*) – после того, как игроки отобьют нападение (*около одной минуты*), бересту крыши можно просто раскидать по земле, локализовав пожар.

Первичный осмотр тел убитых орков обнаружит, что они покрыты каким-то слизистым составом (*если в группе игроков имеется гербалист, то он может выяснить, что орки использовали отвар грибов – люминофоров, похожих на те, что растут на пройденной ими днем грибной поляне*), пугающим необразованных охотников своим потусторонним светом.

Обыскав тела орков, игроки найдут у них множество примитивного оружия, несколько экзотических боевых лезвий (*зазубренные двойные серпы*), какие-то лохмотья вместо одежды, простейшую броню, немного золота (*у каждого орка имелось по несколько золотых монет*), с десятков дохлых крыс и обглоданных костей (*очевидно, составлявших их провиант*).

Главарь банды – самый крупный орк с длинными желтыми клыками, будучи поверженным на землю, перед смертью приподнимется на гладкой мускулистой руке и прохрипит: *«Моя все равно убивать твоя... Аааргх... Нет... Моя умирать...»*.

После этого силы покинут этого уродливого гиганта – его глаза начнут мутнеть, на клыках покажется его собственная кровь, и через несколько секунд он шумно рухнет вниз. Па полу он слабо задержится – из его рта толчками начнет выходить пузырящаяся воздухом кровь, смешанная с утасовавшими словами:

*«Моя поручение... Не выполнять...Позор...»*.

И совсем тихо: *«Ааргх... Я вижу страну своих предков...»*.

После этого орк расслабляется и затихает, лежа в огромной луже своей собственной крови.

Игроки, обследующие его тело, могут заметить, что главарь банды зажимает в своей руке некий небольшой предмет. Предсмертная хватка гиганта слишком сильна для того, чтобы ее можно было разжать руками – игроки смогут разжать его ладонь лишь раздробив хрящи, либо отрубив орку пальцы. Когда они начнут делать это, орк внезапно дернется, откроет глаза, схватит одного из игроков свободной рукой и дико заревет, плюясь потоками крови из собственных легких: *«Кто ваша? Ваша не может быть! Уходить назад! Оставить меня здесь! Ааргх!»*. Если игроки не добьют его сразу после этой предсмертной конвульсии, орк закроет глаза, отпустит руку от схваченного им игрока и окончательно испустит дыхание, застыв в неестественной позе – будто бы он – дикий и бесстрашный воин – пытается в страхе отогнать от себя склонившихся над ним игроков.

В его руке игроки найдут изящный серебряный медальон на цепочке – внутри медальона имеется гравировка: *«Моей милой рыжей кошечке от любящего отца»*. Если впоследствии игроки покажут этот медальон главе семьи Оксенов, тот сможет опознать в нем украшение своей дочери, которое он подарил ей несколько лет назад (*см. дальнейшие приключения игроков, связанные с семьей Оксенов*). Помимо этого медальона у орка будет иметься обычный набор снаряжения – какое-либо варварское оружие (*огромный каменный меч, либо двухметровое копье-дубина*), немного одежды, простейшая броня и тошнотворный провиант.

После нападения орков выжившие охотники стряхивают с себя остатки оцепенения и начинают приводить свой дом в порядок – выносят тела убитых противников в сени, вытирают кровь и обильно лечатся самогоном, не забывая при этом горячо благодарить игроков за свое спасение и предлагать им в награду немного денег (*игроки могут заметить, что эти несколько монет представляют из себя все имеющиеся у охотников накопления, без которых они вряд ли смогут полноценно существовать в Дарреде*) или провианта (*вяленое мясо*).

Игроки не могут покинуть избушку охотников, столь неожиданно превратившуюся в арену кровавого побоища, и вернуться в Дарред темной безлунной ночью, поскольку в

Хайядене установилась довольно холодная погода – дует пронизывающий ветер, по заледеневшей земле бешено стелется колючая снежная поземка, а в непроглядной глубине лесной чащи, между скорчившихся в темноте деревьев видно какое-то смутное движение – то ли колыхания веток на ветру, то ли черная шкура и недобрый блеск голодных глаз какого-то неведомого зверя, терпеливо притаившегося в зимнем лесу.

**Танец бабочек в лунном свете.**

Если наши герои смогут уснуть этой ночью (*что, учитывая их усталость, крайне желательно*), они увидят очень странный сон. Им приснится узкое ущелье, окруженное высокими скалами. Стоит глубокая ночь, с неба сыплет густой снег, медленно и неотвратимо покрывающий все вокруг толстым белым саваном, однако вокруг царит странная тишина – не слышно воя ветра или каких-либо странных ночных звуков, присущих горам. На снегу лицом вниз лежат (*количество игроков второй группы*) человек. Видны только их силуэты – тела наполовину засыпаны снегом и лишь смутно темнеют своим контуром из-под его белой пелены. По бокам от каждого тела на снегу медленно расплываются красные пятна, напоминающее по своей форме крылья бабочки. Приглядевшись, игроки различают в воздухе над телами какое-то движение – небольшая стая ярких луговых бабочек, неведомо откуда появившихся в этом холодном ущелье, суетливо кружила среди падающих на землю снежинок. Внезапно тучи, закрывающие небо, расходятся. На нем показываются одновременно луна и солнце. С каждого из светил на тела неизвестных людей, лежащих на снегу, падает по лучу света – желтого и голубого. Бабочки, попавшие в желтый луч света, начинают быстро подниматься вверх – прочь от лежащих на земле тел, и вскоре растворяются в ночном небе, улетев в сторону солнца. Бабочки, попавшие под луч света луны, немедленно застывают, сморщиваются, темнеют и падают вниз на полузасыпанные снегом тела, покрывая их как опавшие осенние листья.



День 4:

Goodbye my something

Утро четвертого дня брезгливо заглядывает в окна бурой от вонючей орочьей крови избы и пробуждает к жизни мучающихся от жестокого похмелья охотников – тех, кто смог выжить после ночной резни.

Если игроки решатся уснуть после боя с орками, они будут разбужены тихим и унылым стоном охотников, неторопливо жалующихся друг другу на свою несчастливую судьбу и припоминающих особенности своих сексуальных взаимоотношений с матерями напавших на них орков.

В сениях раздается легкий шум – там уже всюю хозяйничают крысы, торопливо обжирающие сложенные там трупы. В воздухе избушки отчетливо чувствуется едкий запах гари и тяжелая вонь орочьей крови, смерзшейся на полу в алую ледяную корку, хрустко уступающую давлению ног игроков и выделяющую из-под себя немного слизистой зловонной сукровицы.

Пока хозяева избушки приводят себя в порядок (*опохмеляются и ликвидируют последние следы битвы – огромные орочи зубы, застрявшие в дверном косяке, черные кривые стрелы, воткнувшиеся во входную дверь и сгустки крови, скопившиеся между разбитых в бою половиц*) и собирают свой скромный скарб, готовясь к столь желанному возвращению в Дарред (*каждый охотник снаряжает себе самодельные сани-волокуши, на которые грузятся добытые им шкуры и мясо*), наши герои могут заняться осмотром того перевала, где были найдены тела игроков второй группы.

Расспросив охотников о его местонахождении, игроки могут узнать, перевал расположен совсем недалеко от избушки охотников – именно на него выводит скалистая эстакада, берущая свое начало от круглого разбойничьего валуна. Данный перевал представляет собой глубокое узкое ущелье, заваленное камнями разной величины и потому носящее название «Хребет дракона» – хотя охотники промеж собой называют его не иначе как «говенная дырка в горах». Если наши герои попросят их поподробнее рассказать об истории нахождения игроков второй группы (*они могут попросить об этом и ранее – еще в Дарреде*), охотники пояснят, что в тот день закончился снегопад, внезапно начавшийся поздней ночью – пользуясь этим, они решили встать пораньше и еще до наступления рассвета проверить свои силки, расставленные в «Хребте дракона» (*в них изредка попадались различные мелкие животные, служащие охотникам повседневной пищей*). Взойдя на перевал, они обнаружили в «Хребте дракона» следы битвы и полусасыпанные снегом тела умирающих игроков второй группы. Оказав пострадавшим кое-какую помощь, охотники поспешили доставить их в Дарред, куда они прибыли уже через два часа (*подобная оперативность была бы невозможна, если бы охотники не воспользовались санями-волокушами, великолепно скользившими по свежему глубокому снегу*).

Кроме того, охотники могут пояснить, что за предыдущую ночь до обнаружения игроков второй группы (*ночь, когда начался снегопад*) не случилось ничего подозрительного. Более тщательные расспросы могут выявить, что:

- Один из охотников до полуночи выходил из избушки по большой нужде. Зайдя в лес, чтобы хоть как-то спрятаться от густой снежной метели, охотник воткнул свой факел в снег и присел под ближайшее дерево – при этом ему показалось, что в лесу неподалеку от него на снегу слабо виднеется цепь множества каких-то следов – животных или человеческих, ведущих в сторону «Хребта дракона». Однако когда охотник удовлетворил свои потребности и подошел к этому месту поближе, чтобы внимательно рассмотреть следы в свете факела, он обнаружил лишь ровное место – мощный снегопад уничтожил любые отпечатки, если таковые и были.
- Другой охотник отправился в лес с той же целью, однако уже после полуночи. Пройдя совершенно в другую сторону, он начал отдавать долги природе и внезапно заметил на снегу какое-то подобие следов, также шедших в сторону перевала. Сильное опьянение (*незадолго до этого охотник угостился самогоном*) не позволило любопытству одержать верх над ленью и заставить охотника исследовать эти следы поближе.
- Ни один из охотников не может сказать, сколько следов было в том и другом случае и принадлежали ли они людям.
- Охотники не производили тщательный осмотр ущелья, где были найдены игроки второй группы – их основной заботой было скорейшее доставление пострадавших в

город, где они могли получить хоть какую-то помощь. Единственное, что они смогли сделать – собрать те личные вещи игроков второй группы, которые лежали около них, и положить их в одну общую кучу на сани-волокуши рядом со спасенными.

### **Загадки среди камней**

Лес, окружающий избушку, постепенно редет и превращается в неровную каменистую местность, вокруг которой начинают подниматься высокие стены гор. Примерно через полчаса пути от избушки охотников наши игроки входят в это ущелье – нависающие над головами скалы оставляют путникам лишь узкую полоску неба наверху, дающую ровно столько света, сколько это необходимо для того, чтобы можно было найти себе путь среди нагромождения камней размером от одного до пяти человеческих ростов. Ширина ущелья была непостоянной и колебалась в пределах от пятнадцати до сорока шагов. Высота скал, составляющих его стены, на вид достигала около пятидесяти метров. Путь по дну ущелья, заваленному крупными камнями, был весьма затруднителен – это вполне объясняло непопулярность данного перевала среди купцов. Полумрак и холод «Хребта дракона» затрудняли путешествие ему даже днем – для уменьшения риска поломать ноги об камни игроки должны воспользоваться каким-либо источником света (*фонарь, факел, либо слабая магия, удовлетворительно действующая при некотором удалении от горы Хайяд*). При этом ведущему желательно исподволь навести наших героев на весьма непростой вопрос – что за событие заставило игроков второй группы преодолевать «Хребет дракона» ночью во время снегопада? И ради чего нападавшие рискнули последовать их примеру и зайти в это непростое для передвижения место, даже днем грозящее неосторожным путникам не только переломами ног, но и внезапными каменными обвалами и голодными горными зверями, притаившимися в холодной темноте скал?

Пройдя по ущелью около километра (*дорога постепенно уходит вверх, но скалистые стены «Хребта дракона» не становятся от этого ниже*), игроки натываются на сплошную стену из камней и снега, возвышавшуюся почти вертикально и закрывавшую собой дальнейший проход.

Это ущелье (*равно как и другие перевалы*) было закрыто для перехода тем самым снегопадом, который замел все следы игроков второй группы и возможно еще каких-то существ, также следовавших к перевалу (*если верить вышеприведенным рассказам охотников о странных следах около их избушки, обнаруженных до и после полуночи*).

Исследуя этот неприступный завал, один из игроков внезапно получает сильный удар по голове. Подняв голову, он замечает в полумраке скалы, нависающей над ним, какое-то движение – около небольшого чахлого деревца, укоренившегося на каменном выступе на высоте около пяти метров, тускло сверкнули два янтарных глаза. Существо, ползущее по скале, очевидно задело несколько небольших камней, упавших на игроков и привлечших их внимание. Внимательно приглядевшись, игроки обнаруживают, что скала вокруг этого уступа является довольно неровной – при надлежащей сноровке можно забраться наверх и спрятаться за сухим деревцем, неизвестно как выживающем в холодном полумраке ущелья.

Поднявшись на уступ (*требуется проверка ловкости и акробатических навыков игроков*), наши герои обнаружат, что он значительно крупнее, чем кажется снизу – здесь могут разместиться около пяти человек, остающихся незаметными для наблюдателей со дна ущелья. Владельца удивительных янтарных глаз нигде не видно – скорее всего он успел убежать, карабкаясь по скалам (*очевидно, что для этого требуется изрядная ловкость*), однако в снегу, покрывающем данный скальный выступ, видны какие-то темные предметы.

Расчистив площадку, игроки обнаруживают, что около деревца, стоящего на самом ее краю, был расстелен засыпанный снегом теплый шерстяной плащ, на котором сложены следующие предметы:

- 4 факела, обмотанных с одного конца промасленной тряпкой, поверх которой был натянут плотный кожаный чехол. Сняв его, игроки могут обнаружить, что к головке факела особым образом прикреплено несколько красноватых камней – при ударе таким факелом об скалы они высекали искры, немедленно зажигавшие странную маслянистую смесь, дававшую необычайно яркий огонь, который было очень трудно потушить ветром или даже снегом. Игроки, знакомые с культурой гномов,

могут опознать данные факела как вещь, принадлежащую этим маленьким горным мастерам.

- Если кто-либо из игроков первой группы имеет на своем вооружении лук, на скальном уступе будет обнаружен очень похожий деревянный лук с ослабленной (очевидно, от снега и мороза, но возможно также и от сильного натяжения во время особенно жаркого боя) тетивой. Если игроки первой группы имеют при себе аналогичное оружие, они также найдут около этого лука несколько стрел, полностью аналогичных своим.
- Несколько кожаных наплечных сумок (судя по всему, сделанных в столице государства – кто-либо из игроков первой группы вполне может иметь точно такие же), в которых была сложена еда (замерзший хлеб, сыр и лопнувшие глиняные фляги, судя по запаху некогда содержавшие вино). Сыр в одной из сумок был завернут в обрывок дорогой бумаги, на которой виднелась практически нечитаемая чернильная надпись, напоминавшая счет, выданный в какой-либо лавочке столицы государства, торгующей снаряжением горняков.
- Веревку, привязанную к деревцу и лежащую на уступе скалы так, будто ее забросили снизу, не желая оставлять висящей.
- Фрагмент какой-либо из вещей, аналогичный вещи любого игрока первой группы (кусочек одежды, зацепившейся за ветку дерева, украшение, часть небольшого оружия и т.п.).

Если среди игроков имеется волшебник, то он сможет определить, что на этом месте (на каменном выступе в скале) недавно творилось какое-то невиданно мощное волшебство, следы которого еще не были стерты антимагическим полем Хайядена. Более опытный волшебник определит, что суть этого волшебства была чем-то схожа с удивительными свойствами каффа, однако вместо поглощения магии оно исторгало ее из какого-то неизвестного, но пугающе мощного источника. Еще более опытный волшебник определит, что творимое здесь колдовство по всей видимости оперировало стихийными силами природы и носило деструктивный характер.

Исследовав дно ущелья, игроки могут раскопать снег и найти под ним сгустки запекшейся крови, куски одежды второй группы игроков, следы ног, отпечатавшиеся на глинистой земле до ее замерзания (следы подходят под ноги одного из игроков как второй, так и первой группы), а также несколько сгоревших факелов гномьей работы (полностью идентичных тем, что были обнаружены на уступе скалы), расположенных таким образом, будто они были брошены с этого уступа вниз для того, чтобы высветить людей, идущих по дну ущелья. Во время осмотра ущелья у игроков должно возникнуть такое чувство, будто за ними кто-то наблюдает – однако они не могут увидеть вокруг себя никого, кто мог бы это делать. Периодически по скалам проходит какое-то легкое шуршание – будто кто-то очень быстро передвигается в полумраке этих каменных стен.

Если игроки нашли на каменном уступе лук (который может быть обнаружен ими только если игроки первой группы имеют на своем вооружении хотя бы один лук), то в снегу на дне ущелья они смогут найти сломанные стрелы (идентичные тем, что найдены ими наверху и тем, что имеются у игроков первой группы), наконечники которых покрыты засохшей кровью (впоследствии, отвечая на расспросы наших героев, охотники смогут вспомнить, что найдя игроков второй группы, они вынули из них несколько сломанных стрел и очевидно выбросили их в снег).

Вернувшись к охотничьей избушке наши герои обнаружат, что охотники уже собрали свои пожитки и готовы к отбытию в Дарред, по какому поводу (а также из-за непрекращающегося страха перед еще одним нападением орков) они уже успели изрядно напиться и спеть уже не один десяток песен около костра. Эти беспшашные пьяницы встретят игроков жадными расспросами про следы, обнаруженные ими в ущелье, однако не смогут сообщить никаких иных сведений кроме тех, что были описаны ранее.

Возвращение игроков в Дарред должно пройти без приключений – по пути назад их основной заботой будут выжившие охотники, которые с трудом передвигаются по глубокому снегу, нагруженные своей добычей и расслабленные алкоголем. Игроки могут помочь им добраться до Дарреда, либо бросить их в лесу и идти вперед – учитывая их успех в битве с орками, это не окажет заметного негативного влияния на отношение жителей Дарреда ко всей группе.

Вернувшись в Дарред под вечер, игроки могут доложить о произошедшем мэру (Эарл Танкерт, как уже было сказано ранее, не принимает игроков лично – они лишь могут передать ему последние новости через охранников городской ратуши), либо просто рассказать горожанам о битве в избушке. В последнем случае игроков ждет первоначальное недоверие, скептицизм, однако по предоставлении доказательств



(*рассказы охотников, тела убитых орков или на худой конец их вещи*) – бурное ликование и всеобщее уважение. Узнав о сражении с орками в охотничьей избушке, почти все жители Дарреда перестают относиться к игрокам с недоверием и начинают общаться с ними как минимум на равных. Теперь к нашим героям на улице подходят незнакомые люди, заводящие разговор об этой битве и предлагающие угостить пивом (*в обмен на рассказ игроков о своем сражении с орками*) или даже пригласить к себе домой на ужин. Некоторые горожане предлагают игрокам свою помощь в каких-либо незначительных бытовых вопросах. Все это в большей степени касается людей среднего достатка – бедняки будут побаиваться общения с игроками, а богачи будут относиться к ним слегка свысока, но в любом случае недоверие, высказываемое жителями Дарреда по отношению к чужеземцам, больше никогда не будет препятствовать игрокам в исследовании сюжета модуля.

Взросшая репутация игроков позволяет им брать дополнительные приключения, перечисленные в приложении к настоящей главе. Все дополнительные приключения рассчитаны на срок от 5 дней до одной недели игрового времени. Участие игроков в дополнительных приключениях является добровольным и помимо подсказок по основной линии сюжета модуля могут принести и материальную выгоду – деньги, снаряжение и т.п. Дополнительные приключения не влияют на основную линию сюжета модуля. Тайминг описания дальнейшего пребывания игроков в Хайядене носит **примерный характер**, предусматривая возможность участия игроков в дополнительных приключениях, указанных в приложении к первой главе модуля.

Ближе к концу дня игроки могут случайно услышать, что **Бирри Тойлз** сегодня снова вылез на крышу и стал дрессировать голубей, едва заслышав о возвращении наших героев в город. Навестив Тойлза, игроки не узнают от него ничего нового, однако при должной наблюдательности могут обнаружить чернильные пятна на пальцах его правой руки. На вопросы игроков о происхождении этих пятен, а также о своем странном увлечении голубями купец реагирует довольно естественно, вежливо интересуясь причинами подобного любопытства и отвечая, что это его личное дело – он свободный человек и волен делать все, что захочет. Кроме того, игроки узнают, что в том доме, где они ночевали перед тем, как покинуть Дарред (*таверна, постоялый двор или частный дом, снятый ими внаем*) для расследования покушения на жизнь игроков второй группы, произошло нечто странное – их комната, оставаясь запертой, была тщательно обыскана, о чем свидетельствуют разбросанные вещи, вскрытые половицы и распоротые соломенные матрасы. Обследовав эту квартиру, игроки могут отыскать на полу несколько жестких темно-красных (*не рыжих, а именно красноватых*) волос (*игроки могут предположить их нечеловеческое происхождение*), а также слабоблаговонные следы чьих-то маленьких ног на снегу под окном. Само окно при ближайшем рассмотрении имеет следы вскрытия (*свежие царапины на ставнях*). Более подробный осмотр дома выявит наличие мелкой каменной крошки (*похожей на обычную горную породу*) в отпечатках ног незваных гостей. Если кто-либо из игроков ранее встречался с гномами, он имеет некоторые шансы догадаться (*применив вышеописанный артефакт - золотой шарик*), что красные волосы, найденные среди разбросанных по полу вещей, по всей видимости принадлежат обычному гному.

Как ни странно, жители близлежащих домов (*или соседи по дому*) не могут сказать на этот счет ничего определенного – за последние несколько дней они не замечали около дома игроков никого, похожего на грабителя.

### **Не верь зеркалам**

Этой ночью игроки будут разбужены каким-то странным звуком в соседней комнате (*либо коридоре, чердаке и т.п. смежном помещении*). Выйдя туда, они обнаружат большое зеркало в богатой оправе, висящее на стене (*весьма редкое и дорогое изделие для средневековья*) и смотрящееся на ней как-то неуместно. Отражение в этом зеркале ведет себя крайне странно – между игроками первой и второй группы пробегает какая-то смутная рябь – будто колебание теплого воздуха (*если к зеркалу подошли игроки одной группы, они видят свое изображение, покрытое странной легкой рябью*). Кроме того, отражения игроков будут проявлять некоторые малозаметные признаки самостоятельности (*моргать не в такт своим живым оригиналам, нехотая шевелить ртом, открывать рот и т.п.*).

Стоит только всем игрокам отвернуться от зеркала (*либо иным образом потерять его из поля зрения*), отражение исчезает – повернувшись, они не могут обнаружить его. Сразу после этого ведущий должен сообщить игрокам, что странный звук, разбудивший их

несколько минут назад, повторяется – внезапно свет перед их глазами вспыхивает красным и меркнет. Мгновение спустя они обнаруживают себя лежащими в постелях (или каким-либо иным образом расположенных для отдыха – точно так же, как они были расположены до того, как заснуть и увидеть сон про зеркала). Игроки только что проснулись – зеркало со странным отражением было всего лишь сном. Звук, разбудивший наших героев, должен быть вполне реальным и иметь естественное происхождение (шум соседей, домашних животных, дождя, открывшегося под напором ветра окна и т.п.).

День 5:

Свободное падение

**Зеркала не лгут лишь во сне.**

К настоящему моменту сюжета модуля ведущий должен создать все условия для того, чтобы игроки почувствовали себя героями. Необходимо, чтобы всеобщее признание, приветствия от незнакомых людей на улицах, тосты за здоровье в тавернах, бесплатные угощения и тому подобные мелочи стали привычной атмосферой общения наших героев с жителями Дарреда.

Если игроки будут обсуждать между собой странный сон о зеркале, приснившийся им всем прошлой ночью, любой из местных жителей (*на усмотрение ведущего это может быть хозяин гостиницы или сосед по дому, случайно услышавший разговор игроков об этом сне*), **обязательно** посоветует им обратиться в Храм Дарреда, священники которого немало поднатерели в трактовке снов, используя при этом не сколько божественное провидение, столько свою житейскую мудрость и обширные познания самых тонких материй человеческой натуры. В Храме игроков встретит молодой священник (*его имя не имеет никакого значения для сюжета*), который проведет с игроками беседу (*сидя с ними на каменных скамьях в полупустом молельном зале, либо по ходу прогулки вдоль основной территории Храма*) и, узнав о цели их визита (*толкование сна*) попросит описать сон поподробнее. Услышав рассказ игроков о зеркалах, священник придет в крайнее волнение, вскочит и, попросив игроков следовать за ним, побежит во внутренние покои Храма, объясняя попадавшимся по пути охранникам и священникам, что «Пророчество Каладора сбылось!». Вскоре весь Храм зажужжит как беспокойный улей – по пути игроков будут выстраиваться очереди любопытных священников, желающих взглянуть на них (*при этом никто не решится заговорить с нашими героями и объяснить им суть происходящего*). Священник, ведущий наших игроков, остановится около неприметной двери в дальнем конце внутренних покоев Храма, осторожно постучится в нее и скажет: «Отец Каладор! Ваше пророчество сбылось. Они уже здесь», после чего отойдет на почтительное расстояние (*на котором невозможно услышать разговор игроков*) и замрет среди толпы других любопытствующих, жадно вглядываясь в происходящее.

Примерно через минуту на двери кельи Каладора откроется неприметное окошечко – ровно настолько, чтобы можно было говорить. Лица настоятеля Храма не будет видно – однако игроки смогут услышать его тяжелое дыхание и тихий голос, произносящий следующий странный монолог, изредка прерываемый сухим кашлем:

*«Я умираю... Верным признаком тьмы, надвигающейся на разум и тело, служит слабость моей веры – ибо я перестал верить в то, что видение, явившееся мне еще очень давно, когда-нибудь сбудется. Я должен сказать вам кое-что важное...Слушайте и не перебивайте – силы мои слабеют с каждым произнесенным словом, а душа постепенно оставляет свою хрупкую больную оболочку ради иного светлого обиталища, уготованного мне судьбой.*

*Вы живете в вечном холоде. Вы видели зеркала, отражающие неживое как живое. Внемлите моему слову - зеркала лгут. Не верьте тому, что наяву. Только во сне зеркала говорят правду, но она может означать только лишь беду. Запомните – отражение, искажение или повторение сущего знаменует собой его изменение, которое никогда не проходит бесцельно или бесследно. Окружающий мир опасен. Вы опасны для окружающего мира. Чем ближе будет разгадка тайны жестокого сердца зимы, тем сильнее станет меняться ваше сознание. Ваша жизнь – это то, что нужно преодолеть. Увы, я не могу объяснить вам тайну всех вещей, составляющих содержание ваших вопросов и догадок – ведь познав их, вы немедленно попадете в безжалостные жернова защитных изменений, ибо сказано – чем сильнее мы попираем землю, тем быстрее земля отвергает нас.*

*Не теряйте надежду - вы можете бороться, одной лишь своей волей подавляя причины всех изменений, суть которых – загадка. Ваша борьба – вот единственный путь к спасению из ледяного плена. Ответ на загадку жестокого сердца зимы даст каждому из вас еще один шанс вновь стать самим собой.*

*Помните о том, что первое изменение уже произошло, и мир вокруг вас уже никогда не будет прежним. Постарайтесь понять – что же изменилось? Скорее всего вокруг вас уже затягивается смертельный капкан – но вы вольны вырваться из него и*



*превратиться из беспомощной жертвы в свирепого охотника. Чем больше странного творится вокруг, тем туже становится петля, свитая на вашей шее.*

*Вас интересует правда? Она состоит в том, что вы можете сыграть очень важную роль в одной грандиозной пьесе, истинные масштабы которого недоступны для сознания мудрейших из людей. Я лишь подсказываю вам ее слова. А теперь возьмите это и идите!».*

Из окошка в двери высовывается сморщенная бледная рука, держащая в своих восковых пальцах небольшой тряпичный сверток. Секунду спустя отец Каладор разжимает пальцы и этот сверток падает на пол. Рука тут же исчезает, а дверца закрывается. Игрокам становятся слышны удаляющиеся шаркающие шаги и тихий стариковский кашель.

Стоящие поодаль священники тактично дожидаются, пока игроки не поднимут сверток, после чего предлагают им покинуть внутренние покои Храма, объясняя, что пророчество настоятеля касается лишь их одних, и оно уже свершилось, поэтому нельзя беспокоить старого человека бестолковыми беседами.

Ни священники, ни один из жителей Дарреда не может пояснить игрокам ничего из того, что было открыто им настоятелем Каладором. Золотой шарик, который может быть применен игроками для получения подсказок от ведущего, сможет навести их только на следующие мысли:

*Вы уверены, что глядя в то зеркало во сне, вы видели именно себя? И если вы видели отражение не таким, каким оно должно было быть – значит ли это, что отражения не существует вообще? А если предмету нигде отразиться – то существует ли сам предмет? Способно ли отразиться то, что не существует?*

В свертке отца Каладора игроки обнаруживают миниатюрную систему из веревочек и тростинок, к которым были прикреплены красиво разрисованные бабочки, свернутые из бумаги. Будучи подвешенной к окну, система оживала и, приводясь в движение легким сквозняком, заставляла бабочек порхать из стороны в сторону в каком-то весьма знакомом игрокам танце. Сверху этой игрушки была прикреплена крупная линза. Если игроки повесят бабочек около окна (подобное применение этой игрушки может быть подсказано любым из Дарредцев, в детстве увлекшимся конструированием подобных моделей), то в солнечную погоду линза начнет фокусировать свет в одной точке, через которую попеременно «пролетают» все бумажные бабочки, медленно обугливающиеся, вспыхивающие ярким пламенем и сгорающие без остатка.

### **Охотники за головами.**

Самым популярным слухом, обсуждающимся в этот день, будет подземный стук, якобы снова (как и несколько дней назад) услышанный дарредцами на улицах около своих домов. Всякий раз, когда люди слышали подземный стук, они не могли точно определить его источник или хотя бы с уверенностью заявить о том, что эти глухие звуки не исходят из соседнего двора, где местные жители затеяли рубку дров.

В течении пятого дня пребывания игроков в Хайядене с ними должны совершенно естественным путем познакомиться трое хорошо вооруженных и атлетически сложенных людей (обычные – не бандитские, но и не ангельские лица, кое-где покрытые старыми шрамами) по имени **Рогур**, **Анибас** и **Ульвиг**. Возможные способы их знакомства и начала нижеописанной беседы должны быть похожи на все остальные случаи проявления местными жителями восхищения в адрес наших героев – например, Рогур, Анибас и Ульвиг могут подсесть к ним в таверне и угостить пивом, либо уступить им дорогу на узкой заснеженной улице, либо порекомендовав какую-либо качественный товар в местной лавке.

Внешне Рогур, Анибас и Ульвиг похожи на бывших солдат – искателей приключений. Их поведение не отличается изысканностью манер, однако они не никогда допускают повышенного тона, фамильярности, неучтивости или нецензурной брани – в них все еще видна жесткая военная дисциплина и хорошо заметны ухватки профессионалов – цепкие взгляды, мягкие кошачьи движения мускулистых тел и с виду неприметная, но явно незаурядная находчивость и сообразительность. Кроме того, Рогур, Анибас и Ульвиг выглядят довольно обеспеченными людьми – они оснащены первоклассным оружием и доспехами, могут не задумываясь угостить игроков довольно дорогими напитками или едой, продемонстрировав им свои увесистые кошельки.

Используя какой-либо подобный повод для начала разговора, эта троица должна будет представиться и выразить нашим игрокам свое уважение в связи с победой над орками и спасением охотников от страшной смерти.

Далее Рогур, Анибас и Ульвиг должны будут попросить у игроков несколько минут для одной весьма важной беседы и пригласить их в подходящее тихое (но не укромное) место –

за столик в безлюдном зале какой-либо таверны, в отдельную комнату бани либо просто в сторону от основной уличной дороги.

Прибыв на место, эта троица извинится за отнимаемое у игроков время и, проявляя некоторое стеснение (*неуверенность в собственных действиях*), сообщит следующее: являясь «охотниками за головами», они могут помочь нашим героям в поиске людей, устроивших покушение на игроков второй группы в ущелье «Хребет дракона». В обмен на это им необходимо заключить с игроками договор, дающий Рогуру, Анибасу и Ульвику право вызывать этих подлых бандитов на бой чести. Подобный договор не противоречит соглашению, заключенному игроками с Эарлом Танкертом и никоим образом не нарушит интересов или репутации всех участвующих в нем сторон.

Здесь и далее - если игроки захотят каким-либо образом проверить правдивость или естественность поведения Рогура, Анибаса и Ульвика (*например, воспользовавшись золотым шариком – артефактом, найденным ими в вещах игроков второй группы*), они смогут установить, что эта троица говорит абсолютную правду, однако при этом Рогур, Анибас и Ульвик довольно сильно волнуются и преследуют исключительно свои собственные интересы, не пытаясь оказать какую-либо услугу игрокам.

Дальнейший разговор игроков с Рогуром, Анибасом и Ульвигом может затрагивать следующие темы:

**Примерный вопрос игроков:** Вы представились «охотниками за головами». Поясните – кто вы?

**Ответ «охотников за головами»:** мы – наемники. Работаем во многих городах, беремся за любое поручение, связанное с честным рукопашным боем. Чаще всего мы охотимся на преступников, но честно говоря, нужда иногда заставляет нас браться за дела весьма сомнительной законности. Раньше мы были солдатами (*называется отдаленное государство, где около двадцати лет назад шла крупная война*), но после окончания войны не смогли найти себе какое-нибудь мирное занятие. Наш главный принцип работы – честность и конфиденциальность. Нашими услугами зачастую пользовались богатые и знатные люди – но к сожалению мы не можем рассказать Вам об этом.

В Хайядене мы недавно. Прибыли сюда по вызову одного состоятельного человека, предложившего нам весьма недурное задание с богатым содержанием и

**Примерный вопрос игроков:** кто устроил покушение на игроков второй группы и что послужило этому причиной?

**Ответ «охотников за головами»:** в настоящее время мы не можем сообщить их имена – у нас еще нет всех доказательств, а пустые обвинения в адрес таких влиятельных людей Дарреда – не самое безопасное дело. Ставки слишком высоки, поэтому мы не можем быть уверены ни в ком, и ни в чем. Кроме того, сбор доказательств вины подозреваемых нами людей сопряжен с большой опасностью и нам не хотелось бы идти на нее напрасно – поэтому сначала нам надо договориться с вами, а потом уже действовать. Мы хотим бить наверняка. Единственное, что мы можем открыть сейчас – это то, что обидчики игроков второй группы имеют прямое отношение к Гильдии наемников. Возможно, вы уже заметили странное поведение ее членов. Они имеют привычку устранять всех своих конкурентов, причем иногда перегибают палку и... В общем, Гильдия боится Вас – за душой ее руководства есть кое-какие очень свежие грешки, которые ставят под удар безупречную репутацию всей этой организации. Возможно, игроки второй группы вскоре оправятся от ранений и смогут самостоятельно вспомнить события хотя бы последней недели – а это объяснит многое из того, что кажется Вам подозрительным и загадочным. Мы не знаем – почему было устроено покушение на жизнь (*игроков второй группы*), но можем предположить, что они каким-то образом перешли дорогу тем людям, которых мы подозреваем (*скорее всего это может быть связано с каффом, который по слухам нелегально вывозится Гильдией из Хайядена*), и если это так, то час нашей мести пробил!

**Примерный вопрос игроков:** зачем вы хотите вызвать людей, напавших на игроков второй группы, на бой чести?

**Ответ «охотников за головами»:** у нас с ними есть свои кровные счета, суть которых носит довольно интимный характер, что не дает нам возможность вызвать их на бой чести. Нам необходим официальный и абсолютно безупречный предлог для дуэли на Арене. Для этого нет ничего лучше заключения договора с другими людьми, также имеющими обоснованные претензии к этим негодяям, и поручающими нам расправу

над ними. Вы – наша судьба. Только случай или безумное везение могло так расставить фигуры в этой опасной игре, что игроки второй группы пали жертвой подлого покушения и приобрели таким образом право требовать от обидчиков сатисфакции на Арене, а мэр города – лицо, облеченное властью вершить закон, заключил соглашение на поимку этих бандитов с игроками первой группы, также наделив их правом преследования неудавшихся убийц игроков второй группы. Именно поэтому стало возможным заключение соглашения со всеми игроками (*первая и вторая группа*) и приобретение от них законного права вызова негодяев из «Хребта дракона» на смертельную дуэль. Мсть – вот что движет Рогуром, Анибасом и Ульвигом. Вы, игроки – наша единственная надежда. Нам не надо золота или каффа – лучшей наградой будет предсмертный хрип поверженного врага, слабеющими руками шарящего по земле вокруг себя в последней попытке подняться на ноги и встретить смерть как настоящий боец.

**Примерный вопрос игроков:** Вы предлагаете нам соглашение. Что вы подразумеваете под ним?

**Ответ «охотников за головами»:** Его можно заключить устно – в присутствии свидетелей, либо письменно. Последнее является более предпочтительным – если сведения о наличии такого соглашения дойдут до разыскиваемых бандитов, это может повлечь необратимые последствия как для Вас, так и для нас. Однако если вы хотите, мы можем ограничиться устной договоренностью – свидетелей, заслуживающих доверия, Вы можете выбрать сами, либо предоставить это нам. Содержание соглашения:

*«(Имена игроков) нанимают Рогура, Анибаса и Ульвига для того, чтобы отыскать преступников, устроивших покушение на жизнь (имена игроков второй группы) в ущелье «Хребет дракона», что неподалеку от охотничьей избушки, стоящей у подножия гор в юго-западной части Хайядена.*

*В награду за это (имена игроков) передают Рогуру, Анибасу и Ульвику право представления своих интересов на Арене в бою чести против означенных преступников.*

*Соглашение действительно до его выполнения либо расторжения, каковым может послужить публично изъявленное желание какой-либо стороны, направленное на прекращение вышеприведенной договоренности, равно как и смерть одной из сторон».*

**Примерный вопрос игроков:** почему следы на месте преступления – в ущелье «Хребет дракона» – указывают на людей, похожих на игроков первой группы?

**Ответ «охотников за головами»:** (*реакция - удивление и минутная задумчивость*). Мы не уверены... Вернее, мы знаем, что эти негодяи имеют комплекцию, делающую их похожими на игроков первой группы, но такие совпадения маловероятны... Возможно, следы в ущелье были оставлены специально для того, чтобы указать на игроков первой группы как на людей, виновных в покушении на игроков второй группы... Если это так, то у Вас появились большие проблемы. Вас пытаются подставить очень влиятельные люди – если Вы хотите уцелеть, Вам просто необходимо дать нам шанс поймать неудавшихся убийц, заключив то соглашение, о котором мы говорили.

**Примерный вопрос игроков:** как связаны покушение на игроков второй группы и присутствие каких-то животных с янтарными глазами в ущелье «Хребет дракона»?

**Ответ «охотников за головами»:** (*реакция – удивление*) Понятия не имеем. Скорее всего, никакой связи нет.

**Примерный вопрос игроков:** что будет, если мы найдем этих негодяев сами?

**Ответ «охотников за головами»:** Вряд ли вы найдете их самостоятельно... Но даже если вы сможете это сделать, то Вам придется либо воспользоваться своим законным правом на сатисфакцию и драться с ними на Арене, либо предоставить Эарлу Танкерту возможность вершить правосудие по своему усмотрению. В первом случае Вы имеете все шансы быть убитыми – ведь вы не имеете опыта сражений на Арене и даже не представляете себе их специфику. Во втором случае – если вы не заключите соглашение с нами, убийцы могут ускользнуть через хитроумную сеть местных судебных обычаев. Они могут попробовать доказать свою невиновность, пользуясь своей влиятельностью и известностью в местном обществе... Они могут попробовать нанять себе представителя для боя на Арене – скорее всего им станет Дастинус Пинневорт, ведь этот непобедимый боец им многим обязан... А еще возможно, что они дадут крупную взятку – не будем уточнять кому, и вовсе ускользнут от ответственности.

Направление сюжета и содержание дальнейших приключений игроков полностью зависят от решения, принятого ими в отношении Рогура, Анибаса и Ульвига.

**Первый вариант развития сюжета модуля:**

Конструкция сюжета такова, что соглашение, заключенное со «свободными охотниками», приведет игроков к тому варианту развития модуля, при котором они либо поведут себя легкомысленно, попадутся в сети, расставленные против них Гильдией наемников, и будут убиты, либо проявят благоразумие и добровольно поступят в кабальное услужение Гильдии, бесплатно выполняя для нее те же самые задания, которые при втором варианте развития сюжета могли бы принести им немалую прибыль, но на любом пути этой истории все равно должны привести к завершению модуля. Несмотря на множество недостатков, первый вариант развития сюжета является более желательным, нежели чем второй, так как он обеспечивает игроков некоторыми сведениями, проливающими свет на весь сценарий модуля в целом.

Следует отметить, что храбрость и жестокость, проявленная нашими героями после раскрытия коварных планов Гильдии наемников и лично Ильнары Айлин, плетущей вокруг игроков сети заговора, способна привести к тому, что они убьют Рогура, Анибаса и Ульвига до того, как они найдут искомые доказательства вины неких разбойников, устроивших покушение на игроков второй группы. В этом случае игроки смогут избавиться от прямой угрозы, исходящей от Гильдии наемников, и перейти ко второму варианту развития сюжета, отличающемуся значительной свободой выбора действий, слегка испорченной постоянными провокациями и покушениями на жизнь и здоровье наших героев, исходящими со стороны Гильдии наемников.

**Второй вариант развития сюжета модуля:**

Второй путь наших героев по этому модулю начинается с их отказа в заключении соглашения с «охотниками за головами». Получив такой ответ, Рогур, Анибас и Ульвиг проявят крайнее недовольство, весьма неучтиво попрощаются с игроками, пожелав им *«и в дальнейшем бодаться с огромным дубом ради одного единственного желудка»*. Это приведет к тому, что Гильдия наемников, разозленная конкурентной деятельностью наших героев, будет постоянно провоцировать их на конфликт и даже устраивать покушения на их жизнь. Однако при этом варианте развития сюжета игроки смогут самостоятельно браться за выполнение заданий, приводящих игроков к окончанию этого модуля в целом (сюжетные задания – не путайте их с дополнительными), и обеспечивающие игроков немалым доходом (задания даются им непосредственно работодателями в обход Гильдии наемников).

В ходе игры по второму варианту развития сюжета, игроки могут уступить давлению Гильдии наемников (*испугаться, устать от постоянных покушений и провокаций и т.п.*) и добровольно поступят в кабальное услужение этой организации, т.е. фактически перейдут на первый вариант развития сюжета. Единственное отличие будет заключаться в том, что после покорения игроков Гильдией наемников Рогур, Анибас и Ульвиг не будут предлагать им заключение соглашения – в нем просто отпадет надобность, т.к. зависимость наших героев от Гильдии будет определяться страхом перед ее преследованием, а не шантажом Ильнары Айлин, проводимом при помощи доказательств, которое добыли бы по ее поручению «охотники за головами», заключившие для этого соглашение с игроками.

Дальнейший текст модуля, кроме статьи «Другой день 5», рассчитан на первый вариант развития сюжета. Все особенности событий второго варианта развития сюжета изложены в статье «Другой день 5».

Если игроки согласятся заключить контракт со «свободными охотниками», те предложат сделать это письменно – бумага и иные принадлежности для письма имеются у них в сумках (содержание соглашения см. выше).

Завершив все формальности, Рогур, Анибас и Ульвиг заметно оживятся и проведут с игроками остальную часть дня в таверне «Сундук дракона» (*«охотники за головами» сорят деньгами, нанимают певцов, танцоров и девочек для развлечения наших героев, ведут себя раскованно и могут несколько раз незаметно проговориться, выкрикивая пьяные фразы навроде: «Ну все, теперь нам осталось только обыскать этот чертов перевал – и дело в шляпе», «Мы отработаем наши денежки, и пускай эта чертова Гильдия наемников утрется своей жадностью!», «Эх! Эта остроухая девка могла бы заплатить нам и побольше – не хватает даже погулять один вечер в компании хороших парней!»*). Любые сомнительные оговорки во время этого вечера Рогур, Анибас и Ульвиг объяснят своим



опьянением и радостью от скорого выполнения соглашения (*при этом они не уточняют – какого именно*). Несмотря на размах, празднество, организованное «охотниками за головами», должно носить закрытый характер – для него снимается отдельный зал, куда не допускаются рядовые посетители таверны. Рогур, Анибас и Ульвиг называют это «мерами конспирации» – преступники еще не пойманы, что делает любые слухи о знакомстве «охотников за головами» с игроками весьма опасными.

Ведущему желательно сделать так, чтобы игроки согласились провести весь день с Рогуром, Анибасом и Ульвигом в «Сундуке дракона», отмечая заключение этого странного, но несомненно выгодного для всех соглашения, либо по крайней мере приняли от них в подарок большую корзину еды и вина, которую они должны применить по прямому назначению этим же вечером (*например, ведущий может сообщить им о том, что вечером их посетило сильное чувство голода, усталости и желания напиться*).

Помимо заключения соглашения с «охотниками за головами», крайне желательным событием этого дня должно стать сильное опьянение наших героев, имеющее большую важность для соблюдения логичности и стилистической непротиворечивости некоторых явлений следующего дня.

Расставаясь с игроками Рогур, Анибас и Ульвиг договорятся с ними о встрече через два дня в условленном месте (*дом игроков, таверна и т.п. на усмотрение сторон*) и пообещают до этого времени собрать все доказательства (*не уточняя – как и где именно они будут это делать, но обещая в свое время объяснить игрокам причины подобной скрытности*), необходимые для поимки и привлечения к ответственности людей, устроивших покушение на игроков второй группы. В качестве последующих действий может быть оговорен публичный вызов подозреваемых на бой чести (*по словам Рогура, Анибаса и Ульвига это лучше всего сделать на ярмарочной площади либо около ратуши, предъявив народу собранные доказательства вины вызываемых на бой чести в покушении на игроков второй группы*). «Охотники за головами» могут также пояснить игрокам, что для сбора доказательств они планируют покинуть Дарред, поэтому их бесполезно искать в городе в ближайшие несколько дней.

### **Сомнения и слухи**

Если игроки начнут расспрашивать дарредцев о Рогуре, Анибасе и Ульвиге, то они узнают, что эти имена не знакомы ни одному из жителей города или его гостям – купцам. Только сухорукий Луи сможет (*в обмен на щедрое вознаграждение*) пообещать игрокам разузнать кое-что об этих людях и сообщить им на следующий день о том, что они прибыли в Дарред совсем недавно, часто меняют место жительства, ведут себя тихо, редко показываются на публике и совсем недавно – буквально несколько дней назад – были замечены выходящими из здания Гильдии наемников.

Вечером пятого дня по Дарреду распространится слух о том, что охотники, спасенные игроками от орков прошлой ночью, бесследно пропали. В последний раз их видели выходящими из таверны «Пьяный кабан», где они допоздна отмечали свое чудесное спасение – на улице к ним подошли трое рослых людей, охотники поговорили с ними две-три минуты, после чего спокойно развернулись и пошли в сторону постоянного двора «У Карпенса». Их собеседники почти сразу же последовали за ними, держась в тени домов и стараясь вести себя как можно тише.. Дальнейшая судьба охотников остается неизвестной – некоторые из жильцов «У Карпенса» утверждают, что видели их в коридоре этой ночлежки, а Салли Болтинг заявит, что после захода солнца к нему не поселялся ни один новый постоялец. Утром шестого дня Салли Болтинг будет выглядеть довольно бледным и начнет проявлять какую-то странную забывчивость.

### **Отказ от контракта с наемниками и его последствия**

Получив отказ от игроков, Рогур, Анибас и Ульвиг могут уйти со сцены нашей истории – они по прежнему остаются в Дарреде, творят здесь свои темные дела, однако стараются держаться в тени и не попадаться на глаза нашим героям. Фактически они могут больше и не появляться в этом модуле – однако на усмотрение ведущего «охотники за головами» способны участвовать в покушениях Гильдии наемников, устраиваемых на жизнь игроков (*см. ниже*).

Кроме того, на протяжении первой части модуля игрокам могут стать известны следующие сведения об «охотниках за головами» (*полученные посредством неоднократного применения артефакта «золотой шарик» из инвентаря игроков второй группы*) – пропажа охотников, спасенных ими от орков, явно связана с той информацией,



которой они обладали, а именно – с историей обнаружения игроков второй группы в ущелье «Хребет дракона» и всех последующих событий, включая битву с орками. Единственные люди, которым эта информация могла понадобиться – это Рогур, Анибас и Ульвиг. Эта троица попадает под описание собеседников, с которыми охотники были замечены в последний раз. Методы работы Рогура, Анибаса и Ульвига вполне могут включать в себя убийство, поэтому весьма вероятными виновниками пропажи несчастных охотников являются эти странные головорезы с хорошими манерами и скрытным характером.

Ведущий может по своему усмотрению и вовсе избавиться от «свободных охотников», сделав это следующим образом: через несколько дней после заключения нашими игроками соглашения с Ловусом Оксеном до них должны прийти известия о том, что трое странных искателей приключений про имени Рогур, Анибас и Ульвиг внезапно умерли в таверне «Пьяный кабан» (*во время приема пищи*) от приступа удушья. Оперативно прибыв на место происшествия, наши герои смогут исследовать пищу «охотников за головами» (*пишущую кашу с мясом и бобами, вино и хлеб*) и выяснить тот факт, что она была отравлена каким-то органическим ядом, вызывающим удушье (*если никто из игроков не разбирается в ядах, можно прибегнуть к помощи старого аптекаря Лю, способного пояснить, что этот яд является очень редким и нетипичным для Хайядена – он изготавливается из смеси трав, растущих только за его пределами*). Если игроки смогут уговорить Лю Фэйна (*в ход могут пойти деньги или угрозы*) рассказать им о лицах, способных применить подобный яд, они узнают, что несколько лет назад при похожих симптомах умерли несколько «свободных наемников», отказавшихся вступить в Гильдию и взявшихся выполнять выгодные задания в Дарреде. К сожалению, плохая память Лю Фэйна на подобные события не позволит старику аптекарю вспомнить подробности этих смертей. Умершие были приезжими, поэтому никто из дарредцев также не сможет вспомнить подробности событий тех лет.

### **Дальнейший ход второго вариант развития сюжета**

Примерно через 1-2 дня после отказа от соглашения с «охотниками за головами» к игрокам обратится глава семейства Оксенов – досточтимый Ловус Оксен, приславший за нашими героями своих слуг с просьбой о помощи в розыске своей дочери – Фэй Оксен. Содержание задания будет полностью идентично тому, что игроки получили бы от Гильдии наемников (*в первом варианте развития сюжета – см. ниже*), однако в отличие от него Ловус Оксен предложит нашим героям солидное вознаграждение, объясняя свой отказ от услуг профессионалов Гильдии в пользу игроков тем, что последние снискали себе немалую славу своей победой над орками, а также тем, что в этом деле необходима деликатность и осторожность – качества, не присущие нагловатым и самоуверенным наемникам Гильдии.

Описание задания Ловуса Оксена по розыску его дочери – Фэй Оксен вы можете найти ниже – во втором варианте развития сюжета. Не забудьте сделать поправку на то, что в первом варианте развития сюжета это задание является платным – Ловус Оксен обеспечит игрокам хорошее денежное содержание, которое должно позволить им организовать себе защиту от преследований со стороны Гильдии наемников.

После окончания задания Ловуса Оксена по розыску его дочери – Фэй Оксен все последующие сюжетные задания, которые игроки получили бы от Гильдии наемников при втором варианте развития сюжета, также могут быть взяты ими непосредственно от работодателя с соответствующей оплатой их услуг. Описание этих заданий вы также сможете найти ниже – во втором варианте развития сюжета.

### **Огонь вражды.**

Сразу же после получения задания от Ловуса Оксена игроки подвергнутся жесткому преследованию со стороны Гильдии наемников, которые будут продолжаться на протяжении всей первой главы модуля. Интенсивность этого преследования зависит лишь от усмотрения ведущего.

С нашими героями могут произойти следующие неприятности:

1. Попытки завязать с игроками ссору на улице или в таверне, предпринимаемые членами Гильдии для того, чтобы спровоцировать бой чести на Арене или хотя бы банальную уличную драку, которая быстро перерастет в управляемую всеобщую свалку, в ходе которой несколько неприметных бродяг подберутся поближе к нашим героям и внезапно воткнут им нож в бок.

2. Попытки наемников отравить еду игроков (*последняя приобретает неприятный привкус, благодаря которому можно вовремя распознать яд и прекратить прием пищи*).
3. Попытки устроить игрокам несчастный случай:
  - падение в колодезь на улице (*кто-либо из прохожих случайно толкнет игрока в колодезь*);
  - наезд тяжело груженной повозки (*видимая причина – поломка колеса или якобы «бешенство лошади»*);
  - выпадение из окна в пьяном виде (*добавление в напитки игроков каких-либо наркотических веществ, проникновение в их спальную комнату и насильное выбрасывание их из окна*);
  - пожар в доме (*возникает от метко брошенной в окно бутылки с маслом и горящим фитилем*).
4. Попытки скомпрометировать игроков, подкинув к ним фальшивые документы на кафф, а также немного этого минерала, и сообщив уважаемому **Пенниворту Корси** о том, что игроки занимаются контрабандой.
5. Любые другие провокации и покушения на усмотрение ведущего.

При этом ни один из членов Гильдии наемников никогда не попадется с поличным – ее бойцы действуют осторожно и подло, выбирая самый подходящий момент для совершения провокации или покушения на жизнь игроков.

День 6:

Все есть ничто

Утро шестого дня встречает наших героев болезненным похмельем и странным багровым светом, настойчиво пробивающимся через их слипшиеся веки. Расставаясь со сном, игроки слышат какие-то глухие булькающие звуки, похожие на медленно повторяющиеся слова “Тишина... Тишина... Тишина...”, произносимые каким-то неживым глубоким голосом, а также почувствуют неестественно холодное дуновение ветра на своей коже.

Пробудившись, игроки не замечают в окружающей из обстановке ничего необычного – нигде поблизости нет ни красного сияния, ни источника необычных звуков. Единственное, что может вызвать у них законное беспокойство – легкое дрожание воздуха где-то на самой крайней границе зрения, возникшее сразу после того, как они откроют глаза и дядшееся около секунды. При здравом размышлении данная оптическая аномалия может быть истолкована нашими героями как обман зрения, ошибка еще не отошедших ото сна глаз.

Погода Хайядена на сегодня решила дать людям побольше яркого солнца, вмиг растопившего весь снег и заполнившего улицы ожившего от зимней спячки Дарреда жидкой грязью, впрочем быстро подсыхающей. Ближе к обеду в воздухе появились проснувшиеся мухи и даже разноцветные бабочки, пытающиеся подняться повыше в небо – туда, где дул теплый южный ветер, принесший с собой столь неожиданное потепление.

### **Турнир на площади**

Начиная моделировать этот день, ведущему необходимо привлечь внимание игроков к ярмарочной площади, на которой по случаю тепла возникло стихийное состязание в мастерстве фехтования и стрельбы из лука, моментально переросшее в крупный турнир с присущими ему разносчиками сдобных булок, торговцами вином, азартными пари и немалым призовым фондом в каждом виде боя (*последний составлялся из взносов участников турнира и добровольных пожертвований богатых зрителей*). Часть ярмарочной площади была огорожена канатом, за который могли проходить только желающие участвовать в поединках, громогласно объявляемых глашатаем – крикливым купцом средней руки (*его имя не имеет значения для сюжета*), единодушно избранным толпой за свой невиданно сильный голос, от которого пугались и приседали на землю даже огромные вьючные быки, запряженные в торговые повозки, большинство из которых было переставлено ближе к краю площади для того, чтобы расчистить место для проведения турнира.

Весь инвентарь и оружие бойцы приносили с собою – будь то меч, стрелы или даже мишени. Меры по обеспечению безопасности участников турнира были весьма достойны – по всеобщему соглашению холодное оружие оборачивалось в несколько слоев сырой кожи (*которую великодушно предоставили для турнира несколько местных торговцев*), а метательное оружие применялось только против неподвижных мишеней, за которыми, во избежание ранений при промахах, запрещалось стоять всем присутствующим зрителям.

Если вчера наши герои не захотели заключать соглашения с Рогуром, Анибасом и Ульвигом, они все же могут принять участие в этом турнире – однако в отличие от нижеприведенного первого варианта развития сюжета, на нем не будет присутствовать Ильнара Айлин (*соответственно, игроки не смогут переговорить с ней*), а поведение некоторых зрителей – членов Гильдии наемников – будет крайне агрессивным и провокационным (*см. вышеописанное преследование игроков со стороны Гильдии наемников*).

Формула проведения состязаний была очень проста – парный (*иное количество бойцов не допускалось*) бой на ручном холодном оружии (*бойцы по своему желанию и возможностям могли иметь совершенно различные виды оружия – например, копье с одной стороны и кинжал с другой*) чередовался с соревнованиями по стрельбе. Как правило, участники турнира выступали только в одном классе – стрельбе или фехтовании и отдыхали во время других видов боев, готовясь к продолжению схватки со следующим претендентом. Повторное участие бойца в турнире после своего поражения не



допускалось. Через каждые две непрерывно одержанные победы в каком-либо состязании участвующий мог взять перерыв на следующие два боя и отдохнуть, готовясь к встрече с их победителем. Призовой фонд состязания был поделен на две части – для лучшего бойца на холодном и на метательном оружии. Турнир было решено проводить до полудня – тот момент, когда тень от меча, воткнутого в землю, прекращала таять и начинала удлиняться, определял двух победителей фехтовальных и стрелковых состязаний – бойцов, выигравших наибольшее количество боев в своем классе (*стрельба или фехтование*).

Это яркое и шумное зрелище собрало около сотни человек разного сословия и достатка. Его почтил своим вниманием уважаемый Эарл Танкерт, остановившийся здесь на несколько минут для поддержки участников турнира и глава семейства Заватов – досточтимый Зулит Зават, милостиво благословивший данное мероприятие. Толпа реагировала на турнир довольно бурно, выбирая победителя очередного состязания всеобщим ревом ликования или неодобрения – в воздух летели то головные уборы, то гнилые овощи.

Среди зрителей игроки могут заметить сухорукого Луи – он публично высказывал свое недовольство по поводу этого стихийного турнира, опасаясь, что подобные гуманные соревнования могут заменить собой кровавые зрелища Арены, приносящие ему и его таверне «Пьяный кабан» постоянный доход.

Глашатай выбивался из сил, расхваливая достоинства бойцов и предлагая всем присутствующим подбодрить их взносами в призовой фонд – толстый мешочек с золотом, привязанный к высокому шесту, установленному на самом краю канатного ограждения этой импровизированной арены и охраняемому самим Дастинусом Пинневортом, проявлявшему к турниру немалый интерес и постоянно

В тот самый момент, когда наши игроки придут на ярмарочную площадь, безусловным лидером как фехтовальных, так и стрелковых состязаний будет мастер Гильдии наемников **Ильнара Айлин**. Разгоряченная турниром, она то летала по площади как молодая богиня войны, умелыми ударами своих эльфийских мечей выбивая оружие из рук даже самых опытных воинов, то безудержно хохотала, меткими выстрелами изящного тисового лука раскалывая надвое стрелы своих противников еще в полете, не давая им долететь до круглой деревянной мишени, стоявшей в пятидесяти шагах к югу от центра ярмарочной площади.

В толпе, собравшейся поглазеть на турнир, игроки могут заметить довольно много болельщиков из числа Гильдии наемников. Судя по их поведению они настроены довольно спокойно, поддерживая своего мастера ободряющими криками и откровенно любясь ее мускулистым молодым телом.

Увидав прибывших игроков, Ильнара эффектно завершает свое текущее состязание (*одну за другой всаживает в центр мишени несколько стрел, либо метким ударом завернутых в кожу мечей сбивает противника с ног*) и шутивно-вызывающе указывает на одного из игроков **первой группы**, приглашая самого опытного из них (*имеющего на данный момент наибольшие физические характеристики*) на очередное состязание (*по усмотрению ведущего – стрелковое или фехтовальное*). При этом она ведет себя так, будто не замечает игроков второй группы.

Толпа отзывается на это всеобщим ревом одобрения, общий смысл которого сводится к тому, что люди хотят посмотреть на выступления одного из победителей орков в паре с блистательной главой Гильдии наемников.

Толпа отзывается на это всеобщим ревом одобрения, общий смысл которого сводится к тому, что люди хотят посмотреть на выступления одного из победителей орков в паре с блистательной главой Гильдии наемников.



При отказе самого сильного игрока первой группы на состязание с Ильнарой Айлин ведущий должен крайне осторожно, но настойчиво заставить его принять участие в этом бою. Так, в ход могут пойти гнилые овощи, швыряемые разочарованной толпой в игроков, либо появление на ярмарочной площади мэра Танкерта, также изъявившего желание

увидеть этот бой, либо просто резкое увеличение ставок на бой и обещание купца-глашатая выплатить каждой стороне этого боя довольно крупную сумму независимо от исхода поединка.

Если игрок все же не захочет участвовать в состязании, подозревая Ильнару Айлин в каком-то подвохе, последняя может подойти к нему и, все еще учащенно дыша после предыдущего боя, тихим шепотом сообщить следующее:

«Неужели мне необходимо искать предлоги для разговора с вами? Я должна сообщить кое-что важное – причем сделать это втайне от окружающих. Пригласить Вас к себе в Гильдию я не могу – это могут заметить горожане, а я уже говорила, что не хочу огласки. Подобный бой – просто подарок. Зрители – болваны, будут смотреть только на мои прелести и не увидят самого главного – нашего разговора. Пойдемте! *(берет одного из самых опытных игроков за руку)*. Вы передадите наш разговор своим товарищам!»

*(переходит на громкий и задорный крик, предназначенный для зрителей)*: «Что, испугались юной и слабой девушки? Не волнуйтесь – я вас не обижу!»

Если самый сильный игрок первой группы все же откажется от участия в поединке с Ильнарой Айлин, толпа начнет разочарованно свистеть и улюлюкать, прогоняя наших героев с площади. Общее отношение горожан к ним слегка ухудшится, однако по-прежнему будет довольно благожелательным. В результате подобной нерешительности, проявленной игроками на турнире, они не смогут получить предупреждение от Ильнары Айлин, что несколько ухудшит их шансы на успешное прохождение этой игры.

Если игроки выбрали первый вариант развития сюжета (заключили соглашение с Рогуром, Анибасом и Ульвигом), то после получения их согласия на проведение поединка Ильнара Айлин удовлетворенно кивает головой и отходит в сторону для того, чтобы поговорить с каким-то человеком, вышедшим из толпы и действительно привлекавшим к себе ее внимание. Игроки могут узнать в собеседнике Ильнары самого **Ловуса Оксена** – главу дома Оксенов. До них долетят обрывки их разговора, в котором Ловус благодарит Ильнару за обещанную помощь и просит ее о чем-то, связанным с нашими героями.

Если игроки выбрали второй вариант развития сюжета, разговора Ильнары Айлин и Ловуса Оксена не произойдет.

Через несколько минут глашатай приглашает состязающихся выйти в центр площади. Толпа начинает галдеть и волноваться, пытаясь занять места поближе к сражающимся.

В ходе возникшей давки игроки второй группы оказываются оттесненными от всех игроков первой группы *(включая сражающегося с Ильнарой Айлин)* и на все время боя с Ильнарой Айлин теряют с ними визуальный контакт, имея возможность судить о ходе поединка по крикам толпы и звукам, раздающимся из центра площади.

Во время проведения этого поединка Ильнара ведет себя весьма уверенно и возбужденно, постоянно стараясь «случайно» прикоснуться к обнаженным участкам тела своего соперника и ведя разговор в тоне самодовольного превосходства. В первые же минуты состязания молодая Мастер Гильдии наемников сообщает игроку следующее:

«Как вам наверное уже известно, моя Гильдия является единственной организацией, которая может работать здесь, оказывая ... силовые услуги населению. Мы не терпим конкурентов, нагло отнимающих наш законный хлеб... С плохими соперниками – мелкими заезжими наемниками мы быстро находим общий язык и объясняем им, что Хайядену будут служить только наши мечи и луки. Опасных соперников мы превращаем в наших преданных слуг. Несмотря на то, что вы являетесь обычными убийцами, я все же считаю вас *(называет имена первой группы игроков)* опасными соперниками – прежде всего потому, что вы умеете хорошо работать. Тот факт, что еще совсем недавно вы жестоко убили *(называет имена игроков второй группы)* еще послужит мне на пользу... О, как приятно чувствовать в своих руках ниточки чьей-то чужой судьбы! Этот разговор – самое приятное, что может ощутить любая девушка, находящаяся на моем месте... Понимаете, я не могла пригласить вас к себе в Гильдию только для того, чтобы поговорить с вами – ведь определенные события, которые вскоре будут иметь место, наверняка бросят тень на всех тех, с кем вы имели удовольствие общаться, а я слишком дорожу своей репутацией. С другой стороны, сейчас мы говорим с вами, а этого никто не замечает – все заняты созерцанием этого глупого состязания и моей прекрасной груди. Вы не находите, что каждая моя грудь напоминает гору Хайяд?»

Если игрок, состязавшийся с Ильнарой, поведет себя правильно и начнет расспрашивать ее подробнее, Мастер Гильдии пояснит:

*«Я являюсь одним из тех немногих, что знает, что недавняя резня в ущелье «Хребет дракона» - ваших рук дело (называет имена игроков первой группы). Меня не интересуют причины этого убийства (произносится подчеркнуто) – меня больше занимают доказательства вашей вины. К счастью, на свете есть три добрых человека, за скромную плату взявшихся помочь мне в разрешении этой проблемы. Сегодня утром они вышли из города и отправились к перевалу. Вскоре они вернутся в Дарред и принесут с собой то, что сделает вас либо умнее, либо мертвее (легкий смех). Все остальное зависит уже не от меня. Вы прекрасно понимаете, что при наличии доказательств мои охотники будут иметь законное право вызвать на бой чести именно вас (называет имена игроков первой группы), и никого другого! Конечно, обо всем можно договориться, было бы желание... О да, желание... Миром правят чувства, либо их отсутствие. Мне приходится быть осторожной в своих мыслях и словах, поэтому вы сами должны понять – что мне от вас надо. А пока что позвольте мне прервать этот паршивый спектакль и доставить вам сложную смесь позора и наслаждения. Аааа!»*

С этим криком Ильнара Айлин проводит сложный прием, добиваясь победы над игроком (выбивает из его рук оружие либо попадает прямоком в центр мишени), однако спотыкается (действуя явно намеренно) и «беспомощно» падает на землю, увлекая за собой игрока. В падении разгоряченная девушка изворачивается таким образом, чтобы с размаху сесть ему на лицо. Под ее шерстяной накидкой ничего не надето – приземлившись, Ильнара начинает тереться клитором об нос игрока (независимо от его пола), размазывая холодную липкую влагу по его лицу. Толпа гогочет от восторга, не вполне понимая суть происходящего. Все это продолжается не более двух секунд, по прошествии которых Ильнара испытывает сильный оргазм – широко распахивает свои прекрасные глаза, негромко охает и выпускает из рук свое оружие. Встав с игрока, Ильнара нетвердым движением руки призывает к себе всех присутствующих членов Гильдии наемников и в их сопровождении уходит прочь с ярмарочной площади, гремющей криками восторженной толпы: «Ильнара! Ильнара! Ильнара!». Проходя мимо любого из игроков, она сообщает своим сопровождающим, не осознавая, что ее могут услышать:

*«Странно... Я получила неземное удовольствие от обладания телом и жизнью (называет имя своего соперника) здесь и потом, однако когда я встала, у меня очень сильно закружилась голова... Мир будто поплыл перед глазами... Такого раньше не было...». Ведущий должен сделать так, чтобы игроки обязательно слышали эти слова, неосторожно сказанные Ильнарой исключительно для своих подчиненных.*

После того, как глашатай успокоит разбушевавшуюся от восторга толпу, игроки смогут найти друг друга и, вновь объединившись, обсудить произошедшее.

Ведущему желательно незаметно привести игроков к мысли о необходимости воспользоваться артефактом – золотым шариком – для разъяснения истинного значения слов Ильнары Айлин. На этот раз золотой шарик подскажет весьма конкретную мысль:

*«Очевидно, что Ильнара Айлин каким-то образом связана с Рогуром, Анибасом и Ульвигом. Те доказательства, за которыми они отправились сегодня утром на перевал «Хребет Дракона», наверняка скомпрометируют игроков первой группы – возможно, позволят обвинить их в покушении на игроков второй группы, или, что более вероятно – в каком-либо ином преступлении (Ильнара прямо говорила о како-то убийстве, недавно произошедшем в этом ущелье). Условия соглашения, заключенного игроками со свободными охотниками, позволяют последним вызвать виновных лиц (т.е. игроков первой группы) на бой чести, который, учитывая расстановку сил, скорее всего окажется смертельным для наших героев. В своем разговоре с игроками Ильнара прозрачно намекнула на то, что смерть игроков первой группы на Арене – не единственный выход из создавшегося положения. Из контекста всего, что было сказано ею, видно, что она заинтересована в профессиональных наемнических услугах наших игроков, однако является ли это правдой или еще одной ловушкой, призванной покрепче нацепить их на крючок – неизвестно».*

Если игроки попытаются выяснить – не было ли в последнее время еще каких-либо преступлений, произошедших на перевале «Хребет дракона», то они узнают, что за все время существования этого ущелья там произошло только несколько незначительных



несчастных случаев, а за последние несколько лет это ущелье и вовсе не напоминало о себе ничем дурным или хотя бы подозрительным.

Если игроки решат не преследовать «свободных охотников», а поддаться шантажу Ильнары Айлин и прийти к ней в Гильдию на переговоры относительно условий, при которых она не будет использовать доказательства, добытые Рогуром, Анибасом и Ульвигом, против наших героев. В Гильдии игрокам сообщат, что Ильнара очень устала после сегодняшнего турнира, однако специально распорядилась передать игрокам – в том случае, если они придут, что она *«будет рада видеть их у себя завтра утром в добром здравии и мудром благоразумии»*.

### **Охотники и жертвы.**

Если игроки решатся нагнать Рогура, Анибаса и Ульвига до того, как они достигнут ущелья, либо перехватить их на обратном пути в Дарред, то им необходимо будет осуществить подготовку к этому мероприятию:

1. Выяснить в таверне «Пьяный кабан» (*несколько золотых монет для сухорукого Луи могут сделать его память острой как бритва*), что Рогур, Анибас и Ульвиг не так давно интересовались событиями в ущелье «Хребет дракона» и в частности – дорогой до него (*Рогур, Анибас и Ульвиг получили те же ориентиры для путешествия к «Хребту дракона», что были сообщены нашим игрокам ранее – см. второй день пребывания наших героев в Хайядене*).
2. Сменить свою экипировку, взяв другое оружие (*последнее необязательно, если игроки уничтожат тела наемников без следа, чтобы нельзя было опознать оружие наших героев по следам, оставленным им на убитых*).
3. Покинуть Дарред скрытно, желательно – ночью (*конспирация необходима по вышеописанной причине*).

Не соблюдая вышеописанные меры предосторожности, игроки могут догнать и нейтрализовать свободных охотников (см. ниже), однако в случае исчезновения последних Гильдия наемников может провести свое собственное расследование и, возможно, найти останки Рогура, Анибаса и Ульвига, обвинив игроков в убийстве на основании ран, оставленных их оружием на телах жертв.

Если игроки решили нагнать Рогура, Анибаса и Ульвига до того, как они попадут на перевал «Хребет дракона», они смогут сделать это только неподалеку от охотничьей избушке. Завидев игроков свободные охотники немедленно начинают бой, сражаясь до последнего. Положение игроков может осложниться тем, что свободные охотники выдвигаются к ущелью широкой цепью вне пределов видимости друг друга. Атаковав одного из них, наши герои немедленно оказываются окруженными остальными свободными охотниками, которые нападают с флангов, используя высокоточное метательное оружие (*хороший арбалет или лук*). Если, покидая Дарред, игроки не соблюдали мер конспирации, то на усмотрение ведущего, возвращаясь назад в город они могут быть атакованы отрядом Гильдии наемников, вышедшим на подмогу свободным охотникам.

Если игроки решили подстеречь Рогура, Анибаса и Ульвига во время их возвращения в город, но не соблюдали вышеуказанных мер конспирации, то они могут увидеть, как из Дарреда в сторону ущелья «Хребет дракона» выходит большая группа бойцов Гильдии наемников, посланная Ильнарой для того, чтобы охранять «свободных охотников» во время их возвращения. В этом случае бой игроков с большим и хорошо вооруженным отрядом, сопровождающим Рогура, Анибаса и Ульвига превратится в самоубийственное мероприятие. В том случае, если игроки соблюдали вышеуказанные меры конспирации, то они могут устроить засаду на «свободных охотников» во время их возвращения в Дарред и сразиться с ними. При этом ведущему следует сообщить игрокам, что Рогур, Анибас и Ульвиг возвращаются не пустыми – они тащат за собой небольшие самодельные сани-волокуши (*из веток и коры деревьев*), на которых лежит какой-то объемистый груз (*напоминающий тела нескольких людей*), накрытый серой мешковиной. Убив «свободных охотников» игроки могут обследовать эту повозку – однако едва они прикоснутся к ней, как таинственный груз, находящийся под серым покрывалом, начинает испускать всепроницающий голубой свет, от которого у наших героев мутится зрение и возникают странные видения – будто все окружающее их искажается и колеблется, будто отражение на воде. Вместе со слепящим голубым сиянием игроков окатывает секундная волна

ледяного воздуха. Свечение продолжается несколько секунд, а затем резко исчезает. На усмотрение ведущего игроки все же могут разглядеть сквозь него контуры человеческих тел (*по количеству игроков второй группы*), лежащих на санях-волокушах, и почувствовать запах паленого мяса и тлена. Голубой свет пропадает так же внезапно, как и появляется – вместе с ним исчезают и сани-волокуши, и даже следы оставленные ими на земле.

Убив Рогура, Анибаса и Ульвига, игроки должны спрятать их тела (*иначе они могут быть обвинены в этом преступлении и преданы смерти в бою на Арене – см. выше*). Обследовав избушку охотников и ущелье «Хребет дракона» игроки не обнаружат там ничего нового или хотя бы подозрительного (*следов пребывания Рогура, Анибаса и Ульвига там так же не будет*).

### **Знамения и отражения**

Если игроки по каким-либо причинам не поняли суть намеков Ильнары Айлин (*см. выше подсказки золотого шарика*), то в течение всего последующего дня после турнира с ними начинают происходить странные события, связанные главным образом с поведением пространства и времени.

Например, они могут встретить двух совершенно одинаковых незнакомых людей, идущих по улице в разные стороны. При этом обстоятельства должны складываться так, что догнать их (*либо одного из них*) невозможно, а на оклики и иные действия, привлекающие к себе внимание, эти незнакомцы не реагируют.

Кроме того, на протяжении небольшого промежутка времени игроки могут несколько раз встретить одного и того же человека (*или животное*), неизменно направляющегося в определенную сторону и совершающего при этом одни и те же движения (*вплоть до мельчайших подробностей мимики и речи*). Будучи опрошенным, этот человек не сможет объяснить им причин подобных повторений своего появления: *«Я проходил здесь только один раз – отстаньте от меня с такими странными вопросами!»*.

Игроки могут заметить, что люди (*или животные*) заходят в какое-либо место, скрывающее их из виду (*за угол, в помещение и т.п.*) незадолго до того, как туда зайдут игроки, и бесследно исчезают – причем ведущий должен дать игрокам понять, что у зашедших сюда людей не было ни времени ни возможности покинуть данное место обычным путем (*либо спрятаться*).

Заходя в какое-либо помещение (*таверна, свой дом, и т.п.*) и выходя через некоторое непродолжительное время наружу, игроки могут заметить, что время суток и погода слегка изменились: например, они зашли в таверну в 14-00 (*стояла солнечная погода*), провели там около 20 минут, но вышли из нее уже в 15-00 и попали в туман. Никакого логичного объяснения этим событиям игроки найти не смогут – все окружающие их люди не замечают всю очевидную необычность данных явлений.

Под конец дня жители Дарреда вовсю начинают обсуждать свежую новость, доставленную одним из охотников – охотничья избушка, спасенная игроками от нападения орков несколько дней назад, сгорела дотла. Купцы, вернувшиеся вечером с перевалов (*они направлялись туда для разведки их проходимости, впрочем не принесяшей никаких утешительных результатов – перевалы по прежнему были завалены снегом*), сообщили, что позавчера вечером в районе избушки охотников наблюдалось какое-то огненное зарево – будто горел крупный деревянный дом. Никто из дарредцев не помнит, чтобы игроки спасали охотников от орков (*напоминаю, что спасенные охотники бесследно исчезли вскоре после возвращения в Дарред*), однако это почему-то не сказывается на их отношении к нашим героям – оно по прежнему остается дружелюбно-приветливым, будто они живут в Хайядене уже не один год. Несмотря на это, большинство дарредцев (*кроме тех, с которыми игроки общались в предыдущие дни модуля*), видят игроков впервые. При этом довольно странным является тот факт, что люди не сразу замечают игроков второй группы – в начале разговора они словно смотрят сквозь них, общаясь лишь с игроками первой группы, и лишь затем обращают внимание и на игроков второй группы.

После знакомства игроков с вышеуказанными странными явлениями ведущий должен сделать так, чтобы игроки оказались около источника воды, дающего устойчивое отражение их лиц (*лужа на улице, озеро Илид, и т.п.*). Заглянув туда, наши герои внезапно увидят в отражении воды свои лица – бледные и неподвижные, будто неживые. В небе над их головами будет отражаться яркое солнце (*независимо от времени суток*), однако само небо темно и усеяно крупными звездами (*подняв головы игроки не видят в небе над ними ничего похожего на то, что показывает отражение*). Примерно через



минуту наблюдения за странным отражением игроки видят, как там, в воде, из-за их спин выходит какой-то высокий мужчина с темными как смоль волосами, небольшой бородкой и пронзительно горящими глазами (*повернув головы, игроки не видят позади себя никого похожего на того человека, который показан им в отражении*). Незнакомец в отражении наклоняется к игрокам и касается воды указательным пальцем – при этом по воде начинают идти круги (будто ее на самом деле кто-то коснулся). Он нетерпеливо смотрит на игроков и хмурится, если они никак не реагируют на его появление. Если игроки не дотрагиваются до отражения пальца этого человека, то по прошествии минуты он пожимает плечами, резко разворачивается и «уходит», скрываясь из виду. По отражению пробегает небольшая рябь – и вот оно уже становится нормальным, показывая окружающий мир таким, какой он есть на самом деле.

Дотронувшись до отражения указательного пальца незнакомца (*все игроки или несколько из них*), наши герои падают как подкошенные, а вода вскипает и заволакивает происходящее густым облаком пара. Упавшим игрокам являются следующие видения:

**Яркая голубая вспышка. Звуки грома.**

*Посреди густого тропического леса стоит огромная пирамида, сложенная из массивных грубо обтесанных камней. Наверху пирамиды видны отблески яркого пламени. Вокруг пирамиды в каком-то странном танце движутся тени от тысяч миниатюрных человекоподобных фигур.*

**Яркая голубая вспышка. Шерох крыльев бабочки.**

*Рогур, Анибас и Ульвиг стоят около охотничьей избушки около ущелья «Хребет дракона». Избушка разительно отличается от той, что была оставлена нашими игроками несколько дней назад – сейчас на ее месте видны лишь крупные головешки и груда углей. Свободные охотники торопливо раскапывают пожарище. Через несколько минут один из них (Рогур) вскрикивает и подзывает к себе товарищей. Торопливо раскидав несгоревшую утварь и обломки печки, свободные охотники очищают от пепла нечто темно-коричневое... Приглядевшись, наши герои видят обгоревшее лицо одного из игроков второй группы.*

**Яркая голубая вспышка. Ритмичный стук сердца.**

*Пирамида разрушена и охвачена гигантским пожаром, окружающий ее лес также горит. Из щелей и трещин в камнях пирамиды толчками хлещет густая черная кровь, заливающая огонь. Пламя постепенно утихает. Раздается тихий хрустальный звон – полуразрушенную пирамиду охватывает голубое сияние, потоки крови застывают и приобретают синий цвет.*

**Яркая голубая вспышка. Звон мечей.**

*Арена, вокруг которой собрались почти все жители Дарреда. В центре Арены стоят игроки первой группы, ведущие бой против Рогура, Анибаса и Ульвига. Мэр города стоит на специально сооруженном деревянном постаменте и потрясает в воздухе свитком (на нем видно только первое слова: «Приговор»). Из поведения Танкерта видно, что он болеет отнюдь не за победу игроков.*

**Яркая голубая вспышка. Тишина.**

*Игроки первой группы заходят в здание Гильдии наемников. Игроки второй группы остаются на улице и ждут своих товарищей. Проходит некоторое время. Игроки первой группы выходят из здания Гильдии. На их лицах написано облегчение и легкое сожаление.*

**Яркая голубая вспышка. Возвращаются картинки и звуки окружающего мира.**

Это видение является строго индивидуальным только для тех игроков, которые отважились дотронуться до отражения указательного пальца незнакомца, однако вскипание воды и пар – это события, которые видны любым местным жителям. Свидетели этого странного явления будут вести себя крайне испуганно, и в целом проникнутся к игрокам еще большим уважением, пустив среди горожан слух о том, что наши герои – могущественные маги, способные преодолеть антимагическое поле горы Хайяд и творить волшебство прямо на улицах Дарреда. Подобные слухи могут породить лишь незначительные последствия – повышенное внимание к игрокам, частые обращения со стороны дарредцев с просьбами о помощи магического характера и т.п.

День 7:

[REDACTED]

Дом твоего врага

Причина, по которой реки и моря получают дань от сотни горных потоков, заключается в том, что они находятся ниже последних. Благодаря этому они в состоянии господствовать над всеми горными потоками. Точно так же и мудрец, желающий быть выше людей, ставит себя ниже их.

Утром этого дня устанавливается удивительно теплая погода – холодный ветер и снег уступают мест теплему летнему солнцу, температура воздуха быстро поднимается до 15 градусов выше нуля.

В течении этого дня игроки должны как можно быстрее явиться в Гильдию наемников, испрашивая встречи с Ильнарой Айлин. Охрана Гильдии согласится пропустить внутрь только тех лиц, относительно которых у них есть распоряжения мастера Гильдии, а именно – игроков первой группы.

Если игроки второй группы все же смогут (*силой или обманом*) пробиться на прием к Ильнаре Айлин (*что чревато вышеописанными последствиями – т.е. скорой смертью от несчастного случая*), то она реагирует на них точно так же, как Рогур, Анибас и Ульвиг реагировали на игроков второй группы на Каменистой пустоши.

В дверях кабинета мастера Айлин игроки встретят главу семьи Иберротов, который прощается с Ильнарой: *«Спасибо, я буду весьма признателен, если контракт с этими мокрозадыми рыбаками будет выполняться намного иначе, чем другие... Вы меня понимаете... Да, да, спасибо...»*.

Пройдя в кабинет мастера Ильнары Айлин, игроки получают крайне холодный и недружелюбный прием. Кабинет больше напоминает оружейную комнату, увешанную всеми мыслимыми видами высококлассного оружия (*особенный упор делался на луки*), и у игроков сразу создается впечатление, что мастер Айлин неплохо управляет с большинством из присутствующих экспонатов. Сам мастер Гильдии занята тем, что выгоняет в открытое окно проснувшихся от спячки бабочек – ярко-желтых, светло-синих и белых, в панике круживших под потолком и не знавших, куда деться от преследования недовольной их легкомысленным присутствием девушки.

На одной из стен этого кабинета игроки заметят неприметную картину, написанную с удивительным правдоподобием и вкусом: к берегу озера Илид в районе рыбацкого квартала пристают множество небольших лодок, из которых выбегают фигурки вооруженных людей. Среди них выделяются два силуэта мужчины и женщины с огненно-рыжими волосами. Небо картины мастерски окрашено в таинственный и глубокий темно-синий свет, похожий на те странные вспышки, которые могли являться игрокам во вчерашнем видении (см. выше). Но вопрос о происхождении этой картины Ильнара раздраженно ответит, что это – подарок и она не собирается тратить свое ценное время на обсуждение живописи.

Услышав, что игроки пришли к ней для того, чтобы обсудить условия прекращения преследования со стороны Гильдии, Ильнара обрадуется и злорадно сообщит им:

*«Мне крайне неприятно идти на переговоры и соглашения с убийцами, но так как этого требуют интересы Гильдии, я согласна поступиться своими принципами и не разглашать те сведения, которые сегодня вечером должны доставить Рогур, Анибас и Ульвиг, в настоящий момент уже наверняка направляющиеся назад в Дарред с неопровержимыми доказательствами того, что именно вы – (называются игроки первой группы) убили (называются игроки второй группы) во время нападения орков на избушку охотников, после чего попытались скрыть улики, устроив в ней пожар. На все протесты и заверения в том, что игроки второй группы живы и находятся совсем недалеко отсюда, Ильнара реагирует крайне болезненно – постепенно раздражается и кричит на игроков, чтобы они прекратили выставлять ее дурачкой: «Я не намерена посылать своих людей, чтобы те привели сюда якобы живых (игроков второй группы), так как это не просто смешно, но и унижительно в свете наличия неопровержимых доказательств вашей вины! Вы убили этих людей!»*.

В ответ на вопрос о том, почему Ильнара говорит о доказательствах до того, как они доставлены Рогуром, Анибасом и Ульвигом в Дарред, девушка слегка смущается и растерянно говорит: *«Я не знаю... Мне что-то подсказало это...»*, но быстро приходит в себя и вновь переходит на холодный и надменный тон: *«Мне кажется, что подобные тонкости моего кропотливого анализа в настоящий момент не являются предметом вашей первоочередной заботы»*.

В конце концов Ильнара предлагает игрокам единственное условие, при котором она готова уничтожить любые доказательства, доставленные сюда свободными охотниками и впредь больше не преследовать игроков первой группы – в обмен на это они должны будут

работать на Гильдию бесплатно, выполняя самые тяжелые и ответственные задания (Ильнара поясняет: *«Ваш очевидный профессионализм является источником зависти многих моих подчиненных, поэтому я уверена в том, что даже самые трудные мои задания будут выполнены Вами с честью и прилежностью, надлежащей для всех людей, попавших в щекотливую ситуацию, подобную Вашей»*).

Получив подтверждение согласия игроков взяться за любую работу во избежание наказания за приписываемое им убийство игроков второй группы, Ильнара Айлин быстро набрасывает какую-то короткую записку, вызывает слугу и отдает ее ему со словами: *«Перехватить Рогура и его отряд около города и вручить ему эту записку! Быстро!»*. Объяснив игрокам, что теперь «свободные охотники» не будут поднимать шума а просто уничтожат тела игроков второй группы неподалеку от Дарреда, Ильнара добавляет, что если игроки первой группы обманут ее и не выполнят задание, которое они сейчас получают, то их жизнь будет стоить не дороже обычного куска пустой горной породы.

Если игроки попросят разрешения взглянуть на тела игроков второй группы, Ильнара расценит это как недоверие к ее обещанию уничтожить эти трупы, рассердится и предложит отменить все договоренности, вернувшись к старому плану – бой чести между игроками первой группы и «свободными охотниками». Если у игроков первой группы имеются хорошие способности к переговорам, они смогут успокоить Айлин и уговорить ее разрешить им взглянуть хотя бы на остатки трупов после их уничтожения. Ильнара нехотя согласится с этим и расскажет игрокам, что в своей записке она приказала «свободным охотникам» доставить тела игроков на Каменистую пустошь и сжечь их там на одном из валунов.

### **Участь Фэй**

Суть задания, предлагаемого Ильнарой для игроков, состоит в следующем:

Сегодня утром к Ильнаре Айлин пришел господин Ловус Оксен (если игроки спросят, что здесь только что делал господин Файрен Иберрот, Ильнара резко ответит, что это не их собачье дело), находящийся в крайне смятенном расположении духа, и сообщил, что сегодня утром пропала его дочь, катавшаяся на своей личной яхте по озеру Илид. По словам Ловуса, небольшая пятиместная яхта была доставлена туда накануне после завершения процедуры очистки днища от налипших водорослей – а уже утром его дочь, рыжеволосая Фэй Оксен, по каким-то неизвестным причинам покинула дом, погрузилась в эту яхту и, вместе с четырьмя личными охранниками поплыла по касательной к берегу. Примерно через пять минут Илид накрыл чрезвычайно густой туман, обычно спокойно клубившийся в центре озера. Очевидцы из числа рыбаков рассказывали, что внутри тумана периодически вспыхивал кроваво-красный свет и наблюдалось какое-то странное движение теней. Когда туман рассеялся и вернулся на свое обычное место в центр озера, яхты у берега уже не было. Через несколько часов она была обнаружена на другом конце озера – будучи явно неуправляемым, судно пристало к берегу и завалилось набок (лед на озере Илид практически полностью растаял из-за необычайной оттепели). Подоспевшие люди семьи Оксенов не обнаружили на яхте ни одного живого человека. Повсюду имелись следы боя, а палуба была густо залита свежей кровью.

Миссией игроков является расследование пропажи Фэй Оксен и по возможности – ее возвращение отцу.





Ильнара Айлин также сообщает игрокам первой группы, что всю награду за выполнение этой миссии заберет себе Гильдия наемников. После успешного выполнения задания игроки первой группы освобождаются от ответственности за убийство игроков второй группы и не будут преследоваться членами Гильдии наемников. Во время расследования исчезновения Фэй Оксен игрокам не разрешается докучать семье Оксенов своими визитами и расспросами, за исключением случаев особой важности. Игрокам также строжайше запрещается появляться в Гильдии наемников до исполнения задания и разглашать известие о пропаже Фэй Оксен. За любое нарушение этих условий игроков ждет жестокая смерть от руки Гильдии наемников, готовой поступиться своими принципами и пойти на преступление ради наказания таких отъявленных негодяев.

В ответ на вопрос, почему такое деликатное и ответственное задание было поручено именно им, игроки услышат, что Ильнару впечатлила их победа над орками и она считает, что игроки представляют из себя весьма подходящие кандидатуры для этой цели – тем более, что их мотивацией является не банальная жадность, а горячее желание сохранить себе жизнь.

### **Погребальные тайны**

Если игроки захотят воочию убедиться в сожжении тел людей, почему-то принимаемых за игроков второй группы, они могут проследовать на Каменистую пустошь, где встретят Рогура, Анибаса и Ульвига, уже возвращающихся в город. Последние относятся к игрокам презрительно, но настороженно, подчеркивая своим поведением чувство господства над игроками: *«Наивные дурачки, попались на такую простую удочку... Теперь мастер Айлин пользуется вас вовсю...»*. При надлежащем умении игроков вести переговоры, свободные охотники могут сообщить, что они были наняты Гильдией наемников для того, чтобы разыскать компромат на игроков первой группы и найти законный способ убить последних в бою чести. Во время разговора с игроками Рогур, Анибас и Ульвиг в упор не видят и не слышат игроков второй группы – а если те дотронутся до свободных охотников, последние испугаются, и, закричав: *«Здесь нечистая сила!»*, поспешно убегут в город.

По пути на Каменистую пустошь все жители Дарреда, встреченные нашими героями, реагируют на игроков второй группы совершенно нормально, признавая в них людей, недавно спасенных охотниками около перевала, а в игроках первой группы – людей, нанятых мэром города для расследования покушения на жизнь игроков второй группы.

На одном из валунов, лежащих в низине, догорает большой костер, сложенный из сухого кустарника, редких стволов валежника и уже обуглившихся тел людей (*их количество равно числу игроков второй группы*).

Обследовав останки людей, сожженных на костре, игроки обнаружат, что их тела по своей комплекции удивительно похожи на игроков второй группы. От погибших остались лишь обгоревшие скелеты, с которых были сняты все предметы экипировки, позволяющие опознать своих владельцев. После тщательного осмотра кострища, в прахе одного из сожженных тел игроки обнаруживают некий несгоревший предмет (*какая-либо незначительная часть экипировки одного из игроков второй группы, например – металлическая пуговица, медальон, кулон, амулет, серьга, и т.п.*). Очистив его от сажи и сгоревшего жира можно обнаружить его полную идентичность с аналогичным предметом одного из игроков второй группы. Если оба предмета-близнеца сложить вместе (*дать им прикоснуться друг к другу*), то последствия будут мгновенны и крайне неожиданны – яркая вспышка голубого света на месте соприкосновения этих предметов, оглушающий грохот и холод во всем теле (*испытанный каждым игроком*). Соприкоснувшись, оба предмета бесследно исчезают, оставив на всех игроках легкий налет инея – будто они некоторое время находились в крайне холодной атмосфере.

### **Глупость и упрямство**

Если игроки, последовавшие по первому варианту развития сюжета, не переговоят с Ильнарой Айлин о безвозмездном выполнении задания Гильдии по розыску Фэй Оксен (см. выше), то утром восьмого дня их жилище (*место их ночлега*) будет окружено членами гильдии наемников (*около 20 хорошо вооруженных воинов*). Игроков первой группы насильно поведут на Арену, игроков второй группы оставят (*запрут*) в доме.

С этого самого момента игроки второй группы прекращают участие в этом модуле и считаются мертвыми. Их тела будут предъявлены дарредцам около Арены – Рогур, Анибас и Ульвиг еще вчера доставили их из сгоревшей охотничьей избушки в Дарред. Если игрокам первой группы удастся ненадолго вернуться к себе домой, они обнаружат там

полное отсутствие каких-либо следов пребывания игроков второй группы.

Ведущий должен извиниться перед игроками второй группы и объяснить им, что их смерть произошла гораздо раньше, чем они думают, поскольку действия всех игроков были весьма необдуманными, что является недопустимым при такой сложной конструкции основного сюжета модуля.

На Арене игрокам первой группы будут предъявлены обгоревшие, но хорошо узнаваемые тела игроков второй группы, погибших насильственной смертью (*на их телах имеются раны, соответствующие конфигурации оружия игроков первой группы*). Свидетели, присутствовавшие при заключении сделки между «свободными охотниками» и игроками первой группы, подтвердят право Рогура, Анибаса и Ульвига вызвать игроков первой группы на бой чести, поскольку это было напрямую предусмотрено существующими условиями договоренности.

На этот бой собирается почти все население Дарреда, за исключением шахтеров, постоянно работающих у подножия горы Хайяд.

Мэр города сокрушенно качает головой и вздыхает, неодобрительно глядя на игроков первой группы и повторяя: *«Как же я мог так ошибиться и доверить расследование преступления самим преступникам?»*. Огласив наспех написанный приговор игрокам первой группы, мэр залезает на помост и начинает крайне враждебно наблюдать за на игроками первой группы.

Рогур, Анибас и Ульвиг, готовясь к бою, выбирают в качестве оружия (*те виды оружия, которыми игроки владеют хуже всего, а «свободные охотники» - лучше всего*) и тайком переговариваются с Лю Фэйном, незаметно стоящим в толпе. Наблюдательные игроки первой группы могут заметить, что Лю передает им какие-то небольшие бутылочки, которые будут выпиты «свободными охотниками» прямо перед началом боя (*это зелье придаст им дополнительные силы и ловкость*). Лю Фэйн не захочет продать игрокам первой группы аналогичное зелье (*наших героев подняли с постели и привели к Арене, не дав им собрать свои вещи*), если только они заблаговременно (до своего задержания) не припрятали (в своем теле или нижем белье) немного денег.

У игроков первой группы нет никаких шансов выиграть этот бой, осуществляемый по формуле «трое против одного». «Свободные охотники» - чрезвычайно опытные и сильные бойцы, проводившие на Арене уже десятки боев. Они будут пользоваться своим трехкратным превосходством над каждым игроком, чтобы окружить его и некоторое время поработать на толпу, причиняя противнику легкие, но болезненные ранения. Во время боя зрители подбадривают Рогура, Анибаса и Ульвига, кидая в игроков камни и комья грязи (*это довольно сильно мешает ориентации в бою*).

Над телом каждого убитого игрока «свободные охотники» будут устраивать глумления – уродовать его оружием, мочиться в глаза убитому, испражняться на его лицо и совершать неприличные телодвижения в адрес своих следующих противников.

В случае окончания игры на этом этапе ведущий должен пояснить игрокам, что они не поняли смысла вступления к модулю и не придали должного значения словам Ильнары Айлин, сказанным ею на турнире, из-за чего вся структура сюжета модуля осталась непонятой, что и привело к такому трагическому финалу.

Если игрокам понравился этот модуль и они желают попробовать пройти его еще раз, ведущий может начать повествование с седьмого дня пребывания игроков в Дарреде, опустив все предыдущие приключения.

День 8:

Следы на воде

Если игроки согласились выполнить задание Гильдии наемников, то это налагает на них определенную ответственность – в случае отступления от любого из вышеописанных условий договоренности, заключенной игроками первой группы с Ильнарой Айлин, последних ожидает странная смерть от несчастного случая (*члены Гильдии наемников на усмотрение ведущего могут подстроить их смерть от падения в колодезь, выпадения из окна в пьяном виде или отравления недоброкачественной едой в таверне*).

Все жители Хайядена по прежнему относятся к игрокам совершенно нормально и доброжелательно – они помнят, что игроки первой группы заключили с мэром Танкертом договор на розыск преступников, устроивших покушение на игроков второй группы. Жители также помнят, что игроки спасли охотников и одержали убедительную победу над бандой орков, терроризировавшей окрестности Дарреда.

Если игроки избрали второй вариант развития сюжета, то в этот день к ним придут посыльные от Ловуса Оксена, пригласившего их к себе домой и предложившего взяться за выполнение задания по розыску его дочери Фэй Оксен (*задание аналогично тому, что игроки получили бы у Ильнары Айлин – см. выше*).

Используя деньги, выпивку и свои навыки общения, игроки, общающиеся с жителями Дарреда, смогут выяснить следующие сведения (*порядок получения этой информации может быть произвольным*):

- Ходят слухи, что яхта Оксенов снова сломалась и находится на ремонте в их особняке, стоящем на берегу озера Илид (*см. карту Дарреда, район №15*).
- Файрен Иберрот является двоюродным братом Нильверга Сакперса.
- Разговаривая с рыбаками игроки могут выяснить, что под водой в центре озера Илид бьют горячие ключи, от чего оно никогда не замерзает и вечно скрывает свое сердце за густым белым туманом. Этим активно пользуются озерные пираты – разорившиеся рыбаки и прочий сброд, изредка нападающий на мирных жителей и прячущийся от правосудия в середине озера, где, если верить слухам, имеется множество подводных камней и отмелей.
- Рыбаки также могут рассказать, что раньше молодая Фэй Оксен нечасто каталась на яхте по озеру – однако в последнее время (*точнее - за последний год*) ее яхту можно было увидеть на воде в каждую оттепель. Рыбаки отмечают, что чаще всего она управлялась с яхтой в одиночку – но при этом на судне можно было разглядеть не одну рыжую голову, а целых две (*рыбаки списывают это на обман зрения, возникающий из-за колебания теплого воздуха над поверхностью озера в солнечную погоду*).
- В таверне «Пьяный кабан» была неоднократно замечена молодая Фэй Оксен, старающаяся быть неузнанной (*однако яркие рыжие волосы и симпатичное лицо выдавали ее с головой*). Около месяца назад Фэй обедала в этой таверне с какими-то подозрительными людьми, наглухо закутанными в теплые плащи, незаметно передав им во время еды увесистый кошелек с деньгами и красивый серебряный медальон (*снятый с себя*). Так как молодая Оксен была довольно неосторожна и «засветила» деньги во время их передачи, на выходе из таверны ее попытались ограбить трое пьяных молодчиков. Однако на помощь Фэй пришли несколько посетителей таверны, ранее казавшиеся обычными шахтерами. Во время боя с грабителями выяснилось, что «шахтеры» носят под одеждой матросское снаряжение (*высокие кожаные сапоги, крючья и короткие ножи*) и весьма неплохо обращаются с оружием. Эти странные матросы быстро утихомирили грабителей и, взяв Фэй в плотное кольцо, почтительно вывели ее из этого мерзкого кабака.
- В тот вечер Фэй Оксен и ее собеседников обслуживала официантка **Мирли**, недавно уволившаяся из таверны и неожиданно купившая себе уютный домик где-то около храма. Найдя ее, игроки смогут выяснить, что она слышала, как во время передачи денег и медальона Фэй Оксен говорила своим собеседникам: *«Наймите банду орков и заставьте их убивать охотников – чем больше, тем лучше»*. У официантки сложилось впечатление, что Фэй сказала это нарочито громко – так, чтобы ее услышали. После этого официантка сочла необходимым сообщить об этом случае семье Иберротов (*покровительствовавшей охотникам*), за что она получила



- щедрое вознаграждение, позволившее ей купить свой собственный домик и спокойно жить в нем, изредка подрабатывая кухаркой в храме Дарреда.
- Собеседников Фэй Оксен сможет опознать только сам пройдоха Лю – за небольшую плату он сообщит игрокам, что узнал в них проводников – людей, разведывающих перевалы для купцов и совершающих эпизодические путешествия на «большую землю». К сожалению, эти проводники погибли несколько недель назад (*в период жаркой оттепели*), утонув во время купания в озере Илид (*по словам очевидцев, на теле утопших были видны синяки и ссадины, скорее всего полученные от ударов о подводные камни*).
  - В таверне «Пьяный кабан» неоднократно появлялся какой-то огромный рыжебородый рыбак, хваставшийся тем, что он – пират, и легко выпивавший небольшой бочонок эля в один присест. Этот странный визитер не называл свое имя и всегда ужинал (*если можно назвать ужином самую настоящую пьянку*) в окружении двух-трех хорошо вооруженных матросов самого бандитского вида.
  - Несколько дней назад бани Геканты Хайси посетил досточтимый Фаррен Иберрот, снявший на целый день самую лучшую парилку. Он заказал себе целые горы различных деликатесов, однако воздержался от услуг помывщиц, и в течение всего дня не покидал парилки, выходя оттуда лишь для отправления естественных потребностей. Ближе к вечеру в бани зашел огромный рыжебородый мужчина, заплатившей Геканте несколько монет за вход в общую парилку, однако сразу же (*не раздеваясь*) проследовавший в сторону помывочной комнаты, снятой главой семьи Иберротов. Они говорили около десяти минут, после чего порознь покинули заведение старой Хайси. Один из слуг, работавших в бане, заметил, что рыжебородый великан, выходявший из парилки Иберрота, довольно похлопывал себя по заметно оттопырившемуся карману и басовито напевал под нос какую-то песенку о любви. Иберрот покинул бани молча, и лишь у порога сплюнул на снег, с отвращением сказав: *«Да... Этот вонючий мокрозадый сброд заслуживает наказания за всю блядскую подлость их мерзкой сучки»*.

Если игроки сохранили медальон, найденный ими в вещах орков, убитых во время нападения на охотничью избушку, Ловус Оксен может опознать в нем медальон своей дочери (*отец испытает сильное потрясение, начнет кричать на игроков, что это неправда, затем внезапно замолчит и горько заплачет*). Если игроки добровольно вернут Ловусу этот медальон, он может наградить их небольшой суммой денег и попросить их не прекращать расследования исчезновения своей дочери. В противном случае Ловус Оксен отнимет этот медальон силой (*при помощи своих слуг и охранников*), избив игроков и приказав им: *«Не прекращать расследования, если только вы не хотите встретиться со своими предками ранее срока, отпущенного вам судьбой!»*.

Игроки могут обследовать яхту Фэй Оксен, доставленную в особняк семьи. Во время их визита к Ловусу Оксену его слуги начинают «приводить яхту в порядок» - а именно смывать следы крови и вычищать мусор с ее палубы. Именно поэтому игроки смогут обнаружить лишь то, что вся яхта (*от ватерлинии до парусов*) была залита кровью – слишком жестокие свидетельства сражения для такого небольшого количества бойцов, которое находилось на судне. На корпусе яхты имелись свежие зарубки, оставленные каким-то крупным холодным оружием (*двуручные мечи, либо боевые топоры*). Исследовав яхту, игроки могут предположить, что характер и расположение пятен от крови указывает на их возможно небоевой способ нанесения. Непохоже, что эта кровь принадлежит атакующим или обороняющимся (*кровь могла быть нанесена до или уже после боя для устрашения семьи Оксенов*).

Глава семьи Иберротов, живший в доме около городской ратуши, откажется принять игроков, сославшись на занятость и отвергая любые обвинения (*если игроки решатся изложить свои подозрения его слугам*) в своей причастности к пропаже дочери Ловуса Оксена. В этот день игроки не смогут обследовать озеро Илид, так как довольно сильный ветер гоняет по нему осколки льда, делая плавание в плоскодонных лодках (*их можно арендовать у простых рыбаков или выпросить бесплатно у Оксенов*) чрезвычайно опасным.

День 9:

Dance Macabre

Это день продолжает быть теплым и солнечным. Ветер успокаивается, поверхность озера Илид начинает напоминать яркое зеркало, отражающее нежное голубое небо и мелкую зеленую траву, невесть откуда появившуюся по ее берегам.

Если игроки захотят обследовать центр озера Илид, им необходимо найти средство передвижения по воде. При наличии плотницких навыков они могут самостоятельно сколотить небольшое плоскодонное судно, либо взять в аренду лодки рыбаков (*при этом ни один рыбак не согласится сдать свою лодку игрокам, узнав о том, что они собираются плыть на ней в центр озера, объясняя свой отказ туманными намеками навроде: «Я не хочу потерять свою лодку», «В центре озера вам совершенно нечего делать», «Моя лодка протекает и требует ремонта»*), либо попросить Ловуса Оксена предоставить им на некоторое время один из своих небольших прогулочных кораблей.

Войдя в туман, покрывающий центр озера Илид на площади около одного квадратного километра, игроки попадают в мрачный сумрак – они плывут в серой кисельной дымке, вокруг не видно ни зги, и лишь прямо по курсу (*в центре озера*) слышен странный плеск и какие-то глухие звуки. Вода за бортом ощутимо теплая – в некоторых местах со дна периодически поднимаются крупные пузырьки воздуха, изредка создающие вокруг себя опасные для пловцов воронки. В свете факелов (*либо иных источников света, которые игроки могут использовать во время своего плавания*) под водой озера можно заметить какие-то неясные огромные тени, медленнодвигающиеся на очень большой глубине. Пройдя около пятидесяти метров, игроки начинают различать впереди лодки какие-то красные огни – при этом плеск воды становится чуть сильнее.

В центре озера Илид находится небольшой песчаный остров, окруженный острыми подводными камнями, и используемый пиратами в качестве места своей постоянной стоянки. На острове стоит около пяти крупных бревенчатых домов, используемых в качестве жилья и мастерских. Общее количество пиратов в различные времена года колеблется от 20 до 50 человек. Главарь банды – рыжебородый **Ракс Ровур**, поддерживает на острове железный порядок и дисциплину, обеспечивающие слаженность и эффективность действий этих озерных корсаров. Освещение на острове обеспечивается посредством десятка факелов, воткнутых в песок и распространяющих вокруг себя таинственное красное сияние, не видимое извне тумана.

Используя искусственное освещение (*факела, масляные лампы и т.п.*), игроки имеют некоторые шансы заметить подводные камни, лежащие прямо по курсу около острова. Это позволит им предотвратить затопление лодки (*тонкое дно хайяденских лодок не выдерживает удара о камни*), однако скорее всего обнаружит их перед пиратами.

Если лодка игроков (*для путешествия по озеру они вполне могут разделить на две группы и использовать несколько лодок, двигающихся к острову с разных сторон*) потонет на подводных камнях, ее пассажирам придется добираться до острова вплавь около пятидесяти метров. На усмотрение ведущего игроки, плывущие к острову вне лодки, могут подвергнуться нападению каких-либо животных, обитающих в пресной воде посреди камней (*выбор конкретного хищника зависит от особенностей используемого сеттинга, игровой системы и наличия в них развернутого списка монстров – это могут быть гигантские осьминоги, хищные рыбы или иные, более экзотические существа*). Подобное нападение на игроков может обнаружить их присутствие перед пиратами.

Если игрокам удастся добраться до острова незамеченными, они смогут увидеть следующую картину: вокруг острова скопилось примерно полтора десятка небольших пиратских лодок, под днищем которых укреплены небольшие металлические щиты-пластины, позволяющие беспрепятственно преодолевать подводные камни. На берегу собралось несколько десятков человек, среди которых наблюдается большое оживление – некоторые люди занимаются лодками (*судя по всему снаряжают их для плавания*), другие загружают в них разнообразное оружие (*кинжальное и метательное*). Среди этой толпы степенно расхаживает огромный рыжебородый великан, раздающий своим подчиненным резкие указания и увесистые пинки. В целом среди пиратов царит нервная обстановка, похожая на ту, которая возникает у всех воинов незадолго до крупного и рискованного боя.

Если игроки проявят надлежащее терпение, они увидят, как в дверях одной избы показалась молодая женщина с шикарными рыжими волосами (*черты ее лица расплываются в тумане и не могут быть увидены игроками*), прокричала «Ракс! Иди

сюда!» и скрылась в доме. В ответ на это рыжебородый великан пожал плечами, повернулся и послушно потопал к избе.

Если игроки демаскируют себя во время крушения своей лодки (лодок) о подводные камни, либо во время наблюдения за островом, они подвергнутся мощному и организованному нападению пиратов – около десяти человек спускает на воду лодки и, вооружившись длинными тонкими копьями, плывет в сторону игроков, а остальные пираты прикрывают своих товарищей, обстреливая игроков из ручного метательного оружия (луки, арбалеты и т.п.). Единственный шанс игроков на спасение заключается в бегстве – наши герои могут попробовать каким-либо образом завладеть лодкой нападающих пиратов (например, перевернуть ее) и немедленно скрыться за пределы тумана (пираты будут преследовать игроков лишь до границы туманной области в центре озера Илид, скрывающей их от правосудия).

Если игроки разобьют свою лодку о подводные камни на подступах к острову и не будут при этом обнаружены, они смогут вернуться в Дарред лишь незаметно украв одну из пиратских лодок (в пределах туманной зоны игроки могут передвигаться вплавь и без лодки, однако остальная вода озера Илид довольно холодна и не оставляет игрокам никаких шансов на выживание).

### **Любовь, предательство и смерть**

Вечером девятого дня игроки получают срочное сообщение от Ловуса Оксена, в котором он просит их незамедлительно приехать к нему в особняк. Удовлетворив эту просьбу, игроки узнают, что около полудня назад в оконную ставню кабинета Ловуса воткнулась стрела, к которой была привязана записка от его дочери – Фэй Оксен (отец легко узнал легкий и изящный почерк своей «огненной Фэй»). Молодая Оксен пишет (игроки могут ознакомиться с письмом, выполненным на клочке серого пергамента изящным девичьим почерком, содержащим множество каких-то странных витиеватых закорючек), что она была похищена пиратами и в настоящий момент ее жизни ничего не угрожает, однако похитители требуют за ее освобождение выкуп в (называется огромная сумма денег), которые необходимо погрузить в пустую лодку и отправить ее в туманный центр озера Илид.

Когда игроки прочитают письмо, Ловус Оксен объяснит им, что они с дочерью давным-давно разработали систему тайнописи – прибавляя к буквам незаметные «рыболовные крючки» – так они называли их – можно было скрыть в тексте любое другое послание. В том письме, которое игроки держат в руках, содержится скрытое сообщение от Фэй Оксен, гласящее, что ее похитили пираты по заказу семьи Иберротов. В настоящий момент она содержится в подвале их особняка в Дарреде. По ее словам, пираты были лишь отвлекающим маневром – она слышала разговоры своих тюремщиков о том, что злодей и убийца **Ракс Ровур** нанял рыжеволосую проститутку, исполняющую роль Фэй Оксен для того, чтобы отвлечь внимание возможных героев, разыскивающих молодую Оксен в туманах озера Илид, от семьи Иберротов. В своем тайном послании Фэй объясняет отцу, что она сумела подкупить одного из своих тюремщиков, отдав ему серебряный медальон – в обмен на это ей была предоставлена возможность написать небольшое письмо, посланное в особняк Оксенов при помощи стрелы. В конце письма дочь умоляет отца взять дом Иберротов штурмом – она страдает от ежедневных пыток и изнасилований, а также опасается, что в скором времени ее убьют и скроют все следы этого преступления.

Ловус Оксен ведет себя крайне агрессивно – пока игроки знакомятся с письмом Фэй, он бежит по своему особняку, отдавая приказания слугам о подготовке к масштабному сражению с домом Иберротов. Ловус не поверит утверждениям игроков о том, что они видели Фэй Оксен, действующей заодно с пиратами на острове в центре озера Илид – он объяснит игрокам, что это наверняка была та самая проститутка, о которой упомянула Фэй.

Когда игроки дочитают письмо Фэй, Ловус прикажет им готовиться к бою, прибыв в особняк Оксенов в три часа ночи (время сбора основных сил семьи). Нападение на дом Иберротов запланировано на четыре часа утра. Игроки могут отговорить Ловуса Оксена от нападения на Иберротов лишь рассказав ему суть происходящего (см. ниже), до которой им следует дойти своим умом (возможно, с небольшими подсказками от золотого шарика).

Вернувшись домой от Ловуса Оксена, игроки застают посыльного семьи Иберротов, настойчиво предлагающего нашим героям явиться к господину Файрену для обсуждения ситуации с некоей молодой особой.

Прибыв к Фаррену, игроки узнают от него, что около часа назад (в одно время с получением письма от Фэй Оксен) в ставню его кабинета воткнулась стрела, к которой



была приложена безграмотно написанная записка, которая гласила, что семья Оксенов планирует нападение на дом Иберротов – оно осуществится сегодня ночью и будет удивительно широкомасштабным. Файрен отказывается ознакомить игроков с этим письмом (или назвать его автора) – однако может показать его издали (кусоч серого пергамента, исписанного кривыми каракулями). Если игроки каким-либо образом отвлекут внимание Файрена Иберрота и ознакомятся с содержанием этого письма (хранящегося в рабочем столе главы дома Иберротов), они прочитают сообщение пиратов о том, что дочь Оксенов смогла сбежать с острова и вернуться к себе домой. Пираты предполагают, что Оксены, узнав об организационной роли Файрена Иберрота в похищении Фэй, могут начать кровопролитную войну между семьями. Кроме того, пираты в лице своего главаря Ракса Ровура извиняются за неисполнение контракта и предлагают вернуть Иберроту часть уплаченных им денег.

Фэй Иберрот предлагает игрокам (за весьма щедрое вознаграждение) проникнуть в дом Оксенов и выяснить следующие вопросы:

- 1) Правда ли, что Фэй Оксен сбежала от пиратов и в настоящий момент прячется в своем фамильном особняке под защитой отца?
- 2) Проводятся ли в доме Оксенов подготовка к войне с домом Иберротов?

За согласие на выполнение этого задания Файрен обещает игрокам хорошее вознаграждение, а за отказ – немедленную смерть (он объяснит им, что они уже слишком много знают для того, чтобы разгуливать по улицам Дарреда свободно). Если игроки отказываются от предложения Файрена, они подвергаются нападению его слуг и охраны (имея при этом крайне незначительные шансы на спасение).

В целом глава семьи Иберротов ведет себя крайне агрессивно – кричит, бьет слуг и отдает им приказания, направленные на укрепление дома и организацию засады на людей Оксенов (если таковые начнут штурмовать дом).

Если игроки попытаются обмануть Файрена и сообщить ему, что Оксены не готовятся к нападению на семью Иберротов (либо сообщить ему, что Фэй Оксен написала отцу письмо, в котором указала на то, что она находится в особняке Иберротов), они будут предательски убиты (к Фаррену подбегут несколько неприметно одетых людей и сообщат ему что-то на ухо. Иберрот делает вид, что удивится, подойдет к одному из игроков, обнимет его и внезапно всадит нож в сердце – после чего остальные члены семьи Иберротов прикончат оставшихся игроков при помощи своего оружия). Перед их смертью Файрен прокричит им в лицо: «Неужели вы думали, что я не доверю эту работу лишь вам одним!? Да у Оксенов полон дом моих доносчиков и я все уже давно знаю! Они готовятся напасть на меня, но вы этого уже никогда не увидите!». Игроки могут избежать этого печального финала, если до того, как сообщить Иберроту какие-либо сведения про Оксенов, они зайдут к последним в дом – в этом случае они, проявив должную наблюдательность, могут заметить, как вслед за ними увязались несколько человек, проникшие в особняк Оксенов под видом прислуги и активно прислушивающиеся ко всем разговорам. Если игроки выявят шпионов и доложат об этом Ловусу Оксену, последний прикажет убить вражеских лазутчиков и поставить их тела у окон его дома – будто шпионы живы и просто разговаривают друг с другом. В этом случае игроки смогут сообщить Файрену Иберроту любую информацию – в том числе и ту, которая предотвратит войну семей, либо предрешат ее результат в пользу Оксенов (если игроки сообщат Иберроту, что Оксены не готовятся к нападению, а Фэй Оксен не прячется в их особняке, тот поверит им и не станет готовить засады у себя дома, либо атаковать Оксенов в их собственном особняке).



Если игроки не смогут предотвратить войны семейств, этой ночью Оксены (полтора десятка хорошо обученных воинов) независимо от участия игроков в этой войне нападут на дом Иберротов (защищается примерно таким же количеством воинов аналогичного уровня мастерства), но попадут в засаду (устроенную Иберронтами, предупрежденными о нападении) и поубивают друг друга (по усмотрению ведущего после боя могут выжить несколько человек с той или иной стороны). Сразу после начала сражения к особняку Оксенов пристает небольшая флотилия пиратских судов – из нее на берег высаживается около двух десятков хорошо вооруженных бандитов, возглавляемых **Раксом Ровуром** и **Фэй Оксен** (последняя также вооружена и принимает активное участие в бою, неплохо управляясь с

двумя длинными кинжалами). Пираты быстро захватывают особняк Оксенов и добивают уцелевших после сражения бойцов обеих сторон. Фэй Оксен наносит официальный визит к мэру (без оружия или сопровождающих бандитов) и общается с ним около полудня. Если игрокам удастся подслушать их разговор, то они услышат, как Фэй Оксен рассказывает Танкерту о том, что ее отец Ловус Оксен, долгое время домогавшийся кровосмесительной связи со своей дочерью, был взбешен ее непокорностью и нанял пиратов, похитивших Фэй с ее яхты. Кроме того, Ловус решил воспользоваться этим фактом и «подставить» Иберротов с тем, чтобы оправдать свое нападение на них, истинной целью которого был банальный грабительский захват имущества и бизнеса этой семьи. Однако Фэй смогла заручиться поддержкой пиратов и вернуться домой – но не успела остановить конфликт семейств, уничтоживших друг друга. В настоящее время молодая Оксен является единственной наследницей имущества своего отца и хотела бы заняться и делами Иберротов, не способных более поддерживать деятельность охотников Хайядена, снабжающих свежим мясом весь регион. В подтверждение своей лояльности мэру Дарреда Фэй Оксен просит его принять небольшой подарок – игроки услышат звон большого количества полновесных золотых монет и шорох порошка каффа.

После этой встречи Эарл Танкерт бьет в колокол и собирает всех горожан к ратуше, где объявляет о том, что с этого самого момента Фэй Оксен, чудесным образом спасаясь во время междоусобной войны семей Оксенов и Иберротов, вступает в права наследства имущества своего отца, а также продолжает благородное дело Иберротов, покровительствовавших охотникам и дровосекам (т.е. наследует и их имущество – движимое и недвижимое). Пиратам, долгое время разбойничавшим на озере, объявляется все милостивейшее прощение в знак особой признательности за будущую помощь в восстановлении разрушенных семейных хозяйств (толпа сначала недоумевает, но затем одобрительно гудит, поняв последствия оставления Дарреда, отрезанного снегом на перевалах от всего остального мира, без свежей рыбы или мяса). Любые попытки игроков убедить Танкерта или любых других дарредцев в том, что пираты, остановившие междоусобную войну, вовсе не герои, а предатели и кровопийцы, спровоцировавшие эту войну при помощи подлой Фэй Оксен обречены на паровал и чреватые вызовом на бой чести (пираты, будучи объявленными добропорядочными гражданами, оскорблены словами игроков и вызывают их на дуэль, которая скорее всего закончится смертью последних).

Если игрокам удастся убедить глав семейств не нападать друг на друга, Ловус Оксен и Файрен Иберрот встретятся друг с другом на нейтральной территории (около ратуши). Поговорив всего несколько минут, бывшие враги легко восстановят ход событий, предшествовавших «похищению» Фэй Оксен (см. ниже) и, поняв суть происходящего, станут союзниками. Действуя объединенными силами двух семейств, Иберроты и Оксены дадут отпор пиратам во время их высадки на берег.

Фэй Оксен, увидев, что пираты постепенно оттесняются к озеру Илим (поняв, что ее план провалился) превосходящими силами двух семейств, незаметно подкрадется к Раксу Ровуру и вонзит ему в спину оба своих кинжала, громким криком привлекая к себе всеобщее внимание. В рядах пиратов начинается паника – уцелевшие бандиты спешно грузятся на судна и отплывают от берега под градом стрел преследующих их бойцов двух семей. Ракс Ровур медленно оседает на землю. Повернув лицо к Фэй, он протягивает к ней руку, харкает кровью и хрипит, все еще не веря в происходящее: «Любимая... Почему?», на что молодая Оксен хладнокровно отвечает: «Милый, вот тебе последний урок – все имеет свою цену. Моя жизнь дороже нашей любви. Прощай, мой глупый дикарь.» С этими словами Фэй берет за рукоятки кинжалов, торчащих из спины Ракса, и одним резким движением загоняет их на всю длину лезвия в тело умирающего гиганта. Его хрип резко обрывается, на поле боя вдруг наступает цепенеющая тишина.

После этого Фэй Оксен делает вид, что она была похищена и в настоящий момент пытается сбежать от пиратов к своему отцу. Реакция последнего остается на усмотрение ведущего: Ловус Оксен может простить свою дочь (либо сделать вид, что предательства и вовлечения семейств Иберротов и Оксенов в междоусобную войну никогда и не было) и принять ее назад в семью, либо, прокляв, отправить ее назад к пиратам, либо умертвить ее на месте за попытку отцеубийства. Если Фэй Оксен удастся обмануть отца (либо заставить его простить себя), то она объясняет остальным, что на самом деле была похищена пиратами, однако те не были наняты Иберротами – заставив ее использовать семейную тайнопись, разбойники планировали спровоцировать войну между семьями и, воспользовавшись этим, разграбить дома сражающихся сторон. В дальнейшем (через несколько дней) Ловус Оксен закрепляет свое перемирие с Иберротами и выдает Фэй

замуж за Файрена. За всю последующую игру на игроков может быть совершено около трех покушений (*пищевые отравления, засоренный дымоход в камине, несчастный случай на охоте и т.п.*). Игроки могут выяснить, что убийцы были подсланы Фэй Оксен, пытавшейся отомстить им за нарушение своих ювелирно просчитанных планов захвата имущества и власти обеих семей (*при этом игроки все равно не смогут доказать причастности Фэй к провокации междоусобной войны либо покушениям на свои жизни*).

Данная часть сюжета требует некоторых пояснений, вызванных своей запутанностью и сложностью, которые невозможно преодолеть при столь кратком изложении этой истории.

Примерно за несколько месяцев до прибытия игроков в Хайяден Фэй Оксен познакомилась в таверне «Пьяный кабан» с главарем пиратов – Раксом Ровуром. Внешне нежной, но в душе холодной и расчетливой девушке очень понравился этот проходимец и тот, как ни странно, воспыла к ней не менее сильной страстью. Тайные встречи Фэй с Раксом не остались незамеченными – отец стал ругать ее за частые прогулки на яхте, где молодые проводили большую часть своего свободного времени. Отношения дочери и отца стали резко портиться (*во время разговоров с Ловусом Оксеном кто-либо из игроков, используя обаяние и харизму, сможет выяснить, что незадолго до пропажи Фэй она сильно изменилась – стала грубить своим родственникам и подолгу пропадать на озере*). Частые ссоры и угрозы Ловуса лишить Фэй наследства натолкнули последнюю на мысль об отцеубийстве и завладении имуществом как минимум нескольких семейств. Придумав сложный план, молодая Оксен, действуя совместно с Раксом Ровуром, приступила к его реализации. Фэй, намеренно действуя так, чтобы ее заметили, наняла в таверне нескольких разведчиков перевалов, которые должны были привести в Хайяден банду орков для того, чтобы последние нападали исключительно на охотников (*и тем самым провоцировали Иберротов на ответные действия*). В качестве оплаты услуг орков им было предложено довольно много денег и, за их недостатком – серебряный медальон (*может быть найден игроками в вещах главара банды орков*). Вскоре после того, как игроки отразили нападение орков на охотничью избушку, Ракс Ровур назначил встречу Файрену Иберроту (*в банях Геканты Хайси*) и предложил последнему помочь пиратов в похищении Фэй Оксен, объяснив ему, что нападения «лесных демонов» на охотников были устроены семейством Оксенов. Мучимый жаждой мести, Иберрот соглашается. В условленный день Фэй приплывает к пиратскому острову, убивает всех членов своей команды, показательно вымазывает их кровью яхту и отправляет ее к берегу. Выждав некоторое время, Фэй пишет отцу письмо, в котором она при помощи тайнописи сообщает ему, что пиратов наняли Иберроты, содержащие ее в подвале своего особняка, и просит как можно скорее освободить ее. Это письмо доставляется в особняк Оксенов при помощи стрелы. Одновременно с этим Ракс Ровур присылает Файрену Иберроту письмо с предупреждением о том, что Фэй Оксен сбежала и в настоящее время ее отец готовит страшную месть – нападение на дом Иберротов.

Таким образом, Оксены должны были напасть на Иберротов, а последние должны были подготовиться к достойной встрече Оксенов, после которой ни в одной семье не осталось бы бойцов, способных отразить атаку пиратов. Фэй Оксен планировала воспользоваться междоусобицей семейств, захватить имущество Оксенов и Иберротов и выйти замуж за Ракса Ровура, став главой самой крупной семьи в Хайядене. Однако за время пребывания на острове чувства Фэй Оксен к Раксу Ровуру значительно ослабли – влюбленность уступила место холодному расчету и Фэй не на секунду не будет колебаться, убивая бывшего возлюбленного ради спасения своей собственной шкуры.

День 10:

Сон длиною в вечность



**Фридрих  
Ницше**

Если долго вглядываться в бездну, то начинаешь замечать, что бездна тоже вглядывается в тебя.

Погода десятого дня становится значительно теплее – Хайяден торопливо расцветает и покрывается свежей зеленью.

После разрешения конфликта Оксенов и Иберротов (*независимо от его последствий*) игроки должны будут отчитаться о проделанной работе перед Ильнарой Айлин (*при первом варианте развития сюжета*), либо перед Ловусом Оксеном (*при втором варианте развития сюжета*), если конечно последний выжил после междоусобной войны семейств и боя с пиратами.

Если игроки не выполнили задания Гильдии (*допустили междоусобную войну между семьями*), то Ильнара Айлин пренебрежительно сообщает игрокам о том, что с формальной точки зрения их миссию можно считать успешной – Фэй Оксен была найдена, а тот факт, что она, используя предательство и интриги, уничтожила две семьи (*включая свою собственную*) и завладела их имуществом не имеет никакого отношения к контракту, заключенному Гильдией с Ловусом Оксеном. Именно поэтому контракт является исполненным, но игроки не получают вознаграждения – ведь они сами пришли в Гильдию и предложили компенсировать ей ущерб от своей конкурентной деятельности (*получение контракта у мэра Дарреда*), следовательно, ни о какой оплате их труда не может идти и речи. Кроме того, на протяжении всего последующего модуля Ильнара Айлин будет относиться к игрокам с легким презрением, постоянно давая нашим героям понять, что желательно было бы защитить своего клиента (*намек на смерть Ловуса Оксена*), даже если условия контракта предусматривали лишь розыск его дочери. Ильнара также предупреждает игроков о том, что если они будут продолжать заниматься наемнической деятельностью (*выполнять какие-либо задания жителей Дарреда за деньги*), то они будут обязаны отдавать Гильдии не менее половины своего заработка, иначе Ильнара Айлин будет вынуждена поступить с ними так же, как и со всеми остальными конкурентами. Под конец беседы с игроками Ильнара слегка задумывается, пожимает плечами и нехотя предлагает игрокам членство в Гильдии (*см. ниже*).

Ведущему следует учитывать, что если игроки не будут платить Гильдии наемников половину всех своих заработков, полученных от наемных работ (*дополнительные задания, указанные в конце данной главы*), это вскоре может привести к предсказуемой развязке – бой чести с членами Гильдии (*под выдуманным предлогом*) и мучительная смерть всех членов игровой группы.

Если игроки выполняют задание Гильдии наемников и не допустят конфликта между семьями Оксенов и Иберротов, Ильнара начнет проявлять к ним гораздо больше уважения и немедленно предложит вступить в Гильдию наемников (*при этом она, как и в случае невыполнения задания, по-прежнему не согласится выдать игрокам деньги за работу на семью Оксенов, объяснив им, что это является их компенсацией Гильдии за получение контракта с мэром города*).

В обмен на вступление игроков в Гильдию Ильнара Айлин пообещает им твердый заработок и выполнение наиболее интересных заданий – ведь Гильдия является единственной организацией во всем Хайядене, куда люди приходят со своими проблемами и деньгами, а выходят без тех и других. Девушка также говорит игрокам, что отказавшись от членства в Гильдии, они не смогут получать высокооплачиваемых заданий, так как это чревато возобновлением конфликта между нашими героями и наемниками из-за продолжения конкуренции в сфере «наемных услуг». Кроме того, членство игроков в Гильдии выгодно тем, что она может предоставить им тренировки во владении оружием и высокий процент от оплаты труда каждого наемника (*сумма, уплаченная гражданами за контракт, поступает в кассу Гильдии. После этого ее большая часть выдается наемнику – исполнителю контракта. Величина процента с сумму контракта, удерживаемого в пользу Гильдии, определяется исходя из его сложности – чем опаснее является задание, тем меньшая сумма остается в общей кассе*).

Фактически, Ильнара ставит игроков перед выбором – либо те вступают в Гильдию наемников и выполняют следующее задание (*девушка намекает, что оно будет весьма интересным и гораздо менее опасным, чем предыдущее*), либо игрокам вновь будет угрожать бой чести на Арене. Ведущему следует учитывать, что эта беседа игроков с Ильнарой Айлин может повторяться несколько раз – главное, что ее конечным результатом должно быть вступление наших героев в Гильдию наемников (*сопровождается официальной торжественной церемонией и выдачей каждому из игроков небольшого железного перстня, изображающего голову льва - неофициального символа Гильдии*).

Разговаривая с мастером Гильдии, игроки могут заметить, что картины высадки пиратов, ранее виденной ими на стене кабинета Ильнары Айлин, больше нет. На их вопрос об этой картине Ильнара проявит крайнее удивление и начнет убеждать игроков в том, что ее никогда не было и она вообще не интересуется живописью.

После вступления в Гильдию игроки замечают дальнейшее улучшение своей репутации в Хайядене – они получают хороший прием и уважительное отношение не только от простых граждан, но и от воинов (*в том числе и членов Гильдии наемников*) и даже некоторых знаменитостей.

По окончании процедуры приема в члены Гильдии, Ильнара выдаст игрокам некоторую сумму денег (*оплата за их следующий контракт, примерно равная стоимости пары хороших мечей*) и сообщает им следующее задание, к исполнению которого им надлежит приступить незамедлительно:

### Где ты, Вигот?

Вчера вечером в Гильдию наемников обратился Нильверг Сакперс. Глава этой крупной и уважаемой семьи (*Сакперсы проживают в Дарреде со времени его основания и являются едва ли не его единственными настоящими старожилками*) рассказал Ильнаре о том, что его племянник – **Вигот Сакперс** - бесследно исчез после дружеской попойки, состоявшейся прошлой ночью в «Шахте Сивила». Нильверг пояснил, что его непутевый Вигот (*здоровенный детина двадцати лет от роду*) решил погулять по ночному городу и подцепить себе нескольких девочек. В последний раз его видели в ночлежном доме «У Карпенса» - племянник зашел туда с двумя молодыми особами около полуночи и больше нигде не объявлялся. Купец заплатил Гильдии немалую сумму денег за розыск своего племянника, а в случае, если последний погиб – за поимку его убийц.

По словам Ильнары Айлин, Нильверг Сакперс особо настаивал на том, чтобы на это дело были выделены наши герои, о которых «ходит добрая слава». Господин Сакперс желает, чтобы игроки нашли его племянника – Вигота Сакперса, а если он был убит – изловили убийцу и представили его перед лицом правосудия (*мэром Дарреда*).

Непременным условием этого задания является сохранение факта пропажи Вигота в тайне от остальных жителей Дарреда.

Во время выполнения этого задания игрокам можно поддерживать контакт со своим непосредственным нанимателем – Нильвергом Сакперсом (*при любом варианте развития сюжета*).

Если игроки пошли по второму варианту развития сюжета, игроки получают это задание непосредственно от Нильверга Сакперса – дряхлого седого старика, который пытается скрыть свой безотчетный дикий страх, рассказывая игрокам о ночлежке «У Карпенса» примерно следующее (*они смогут получить эту информацию только от Сакперса, а не от Ильнары Айлин*): «Если бы я знал, что он пойдет в это место... Я должен был это предвидеть... Это моя вина... Прошлое мстит мне за мои грехи, а настоящее уже не имеет никакого значения. Вигот... Вигот... Твой отец никогда не простил бы меня, будь он жив... Что же я наделал...». Если игроки попытаются узнать, почему глава дома Сакперсов винит себя в пропаже своего племянника, Нильверг внезапно выпрямится, встанет со своего места и гремящим железом голосом воскликнет: «*Это не ваше дело, щенки! Найдите моего племянника живым или мертвым! И запомните – никому ни слова, ясно?*»

### Шпионский гамбит

Начав работу над этим заданием, игроки обнаруживают следующее:

1. **Бирри Тойлз** несколько раз наведывался в «У Карпенса» - каждый раз под новым, с виду благовидным предлогом (*обсуждение цен за ночлег, поиск каких-то своих знакомых и т.п.*). После серии разговоров с Салли Болтингом Бирри

Тойлз снова начал активно тренировать своих голубей – при этом его соседи отмечают, что вроде бы птиц у него стало немного меньше.

2. К игрокам на улице (вероятнее всего – в районе ярмарочной площади Дарреда) подбежит проворный мальчуган **Терси** и предложит купить у него «дичь» – мертвого белого голубя. Рассмотрев странную птицу, игроки обнаружат, что добыча Терси – ни что иное, как один из питомцев Бирри Тойлза, подстреленный маленькой корявой стрелой с костяным наконечником (мальчишка объяснит, что он периодически охотится на птиц, частенько кружащих над ярмарочной площадью в периоды оттепели в поисках богатого непереваренным зерном навоза на земле). На лапке голубя укреплен небольшая костяная трубочка, внутри которой виднеется нечто, похожее на бумажный свиток.

Если игроки отнимут этого голубя у ребенка силой, последний поднимет пронзительный крик и привлечет к себе внимание толпы, которая сразу же узнает в этой птице голубя Бирри Тойлза. В таком случае на место происшествия немедленно прибудет сам Тойлз. Купец, увидев свою птицу, немедленно (и крайне суетливо) заберет ее у игроков, но почему-то не станет пытаться использовать эту ситуацию в свою пользу (не будет обвинять их в убийстве дорогой породистой птицы и требовать компенсации ущерба). На все вопросы о назначении костяной трубочки Бирри будет отвечать уклончиво («это протез на сломанную лапку», «это грузило, которое развивает у птицы физическую силу» и т.п.).

Если игроки честно купят голубя у Терси, они смогут обнаружить внутри костяной трубочки плотно свернутый свиток, гласивший:

*Уважаемые господа! Спешу сообщить Вам, что наблюдаемые мною лица за последний период не совершили никаких деяний, позволявших бы мне трактовать их поведение как нарушение условий своей миссии в этом регионе и использовать специфические услуги господина Луи для устранения Ваших нерадивых ищущих.*

*Помимо этого я с превеликим удовольствием исполняю свои обязанности по сообщению Вам об обнаружении мерзкого Мортюра Карпенса. Ошибки быть не может – лицо и фигура полностью соответствует описаниям, продиктованным мне перед началом этой миссии. Каналья и в самом деле полностью потерял память и считает себя Салли Болтингом – глуповатым хозяином местной забегаловки, опрометчиво названной им «У Карпенса». Я не смог восстановить ход событий, следовавших после применения Мортюром своего искусства – хотя если бы Вы были столь милостивы и раскрыли бы мне подробности Вашего конфликта с этим чародеем, я бы смог более тщательно проследить его дальнейшую судьбу. Однако, тем не менее, я могу заключить, что Карпенс, прибегнувший к вызову неких темных сил для борьбы с Вами, по неясным мне причинам бежал из государства и поселился в Хайядене. ТПо, что это было более пятидесяти лет назад, внушает особое недоумение – после моих наблюдений за Салли Болтингом я сделал вывод об отсутствии старения тела этого волшебника, кажущемуся на вид простым тридцатилетним ребенком, хотя в то же время я более чем уверен в его неспособности применять здесь магию для собственного омоложения. Кроме того я полностью уверен в том, что Мортур в силу каких-то неизвестных мне обстоятельств действительно потерял память и живет в Хайядене под именем Салли Болтинга. Тот факт, что единственный источник его существования – ночлежный дом, был назван «У Карпенса», позволяет мне сделать вывод о том, что либо амнезия Мортюра началась уже после прибытия последнего в Хайяден и устройства в нем ночлежного заведения, либо о том, что провалы в памяти носят спонтанный характер. В пользу последнего утверждения говорит тот факт, что Салли славится по всему Дарреду своей селективной забывчивостью, случающейся с ним обычно утром каждого нового дня. Против последнего утверждения говорит тот факт, что эта дубина Болтинг никак не отреагировал на все мои «случайные» упоминания Совета Магов и темного волшебства, включающего в себя использование тайных сил зла Хайядена, которые, как Вы мне разъяснили при нашей последней встрече, и послужили основным оружием Мортюра против Вашего Совета. Будучи сильно ограничен в сведениях, я смею предположить, что неудача Карпенса в применении этого вида колдовства неким образом не подвигла бы Вас на его поиски даже по прошествии стольких лет – следовательно, его волиба было успешна и Совет Магов понес немалый ущерб от конфликта со своим бывшим членом.*

*Высокопочтимые господа! Никким образом не преумалаяя свои собственные умственные способности, я хотел бы особо подчеркнуть свою преданность Вам и государству и прошу милостиво простить меня за эти ничтожные измышления, дав мне дальнейшие указания по слежке за Вашими агентами и моим действиям в отношении Мортюра Карпенса.*

*Нижайшее почтение и глубочайшее уважение.*

Б.Тойлз

*Р.С. Смею предположить, что в ночлежке Мортюра – Салли по прежнему царят силы зла, возможно*



*вышедшие из-под контроля последнего. Доказательством тому являются необъяснимые пропажи постояльцев – безродных людишек и гнусных бродяг, которых не хватило ни одна живая душа кроме Вашего покорного слуги. Последнее исчезновение в «У Карпенса» явно выходит за рамки простой странности – в этом доме бесследно пропали люди, славящиеся в Хайядене как опытные специалисты Тильдии наемников (как я писал Вам ранее, использованные Ильнарой Айлин для шантажа моих наблюдаемых и вовлечения их группы в расследование сомнительной междоусобицы местных семей).*

Предъявив эту улику Бирри Тойлзу, игроки смогут допросить его и узнать следующие сведения, изложенные в порядке увеличения своей секретности (игроки могут получить их последовательно путем усиления своего давления на купца):

1. Бирри Тойлз был нанят Советом Магов для осуществления слежки за игроками. Бирри прибыл в Хайяден вслед за первой группой игроков и воспользовался закрытием горных перевалов, поселившись под этим предлогом в Дарреде. Для этого Бирри купил небольшой дом и голубятню – по договоренности с Советом Магов, любая связь с внешним миром должна была осуществляться посредством голубиной почты (в столице государства имелись голуби, выросшие в Хайядене, а Бирри купил на ярмарке голубей, специально привезенных из столицы). Выполняя порученное задание, купец периодически докладывал Совету об успехах игроков. В задачу Бирри также входило устранение игроков в случае их уклонения от выполнения задания Совета Магов или их демаскировки (разглашения сути этого задания) – для этого Тойлз должен был нанять самых умелых убийц (он рассчитывал сделать это у пройдохи Луи). Бирри Тойлз предполагает, что он и игроки наверняка являются далеко не единственными агентами государства в Хайядене и что возможно за ним самим осуществляется пристальная слежка и контроль (во время допроса Бирри умоляет игроков не выдавать его тайны, иначе он подвергнется самому суровому наказанию от Совета Магов).
2. Мортур Карпенс был второй целью пребывания Бирри Тойлза в Хайядене. По словам купца, Совет Магов поручил ему сбор сведений о маге по имени Мортур Карпенс – могущественном волшебнике – бывшем члене Совета Магов, в давние времена применившим какие-то темные силы против других чародеев Совета. К сожалению, инструкции Бирри в отношении Мортаура были весьма поверхностны – судя по всему, Совет Магов не надеялся обнаружить его в Хайядене и поэтому поручил Тойлзу лишь только сбор информации об этом человеке. Прибыв в Хайяден, смекалистый купец сразу обратил внимание на подозрительное название единственного ночлежного дома в Дарреде. Найти Мортаура в таком месте было бы слишком просто – и именно поэтому никто его там и не искал. Карпенс мог быть просто однофамильцем – однако Бирри совершил несколько визитов в «У Карпенса» и с изумлением (и немалым страхом) обнаружил, что Салли Болтинг полностью попадает под описание Мортаура Карпенса, данное ему Советом Магов. Тойлза смутил тот факт, что Салли и в самом деле полагал, что он – мистер Болтинг, хозяин «У Карпенса». Станным было и то, что возраст Салли Болтинга полностью соответствовал возрасту Мортаура Карпенса во время его конфликта с Советом Магов – то есть примерно пятьдесят лет назад. То, что Карпенс – если Салли действительно был им – не постарел (будучи лишенным в Хайядене каких-либо магических способов омоложения) наводило на мысль о простом совпадении, однако странные вещи, творящиеся в этой ночлежке, говорили в пользу идентичности Салли и Мортаура. Терзаемый сомнениями, Бирри решил послать Совету Магов экстренное сообщение, которое совершенно случайно попало в руки игроков.
3. Усилив давление на Тойлза игроки смогут выяснить, что по словам членов Совета Магов, Мортур Карпенс был исключен из Совета Магов за активное увлечение черной магией, неким образом связанной с Хайяденом. Среди всех иных видов магии Карпенс более всего преуспел в демонологии – именно это и дало ему возможность дать достойный отпор могущественному Совету Магов и бежать из государства целым и невредимым.
4. Надавив на Тойлза сильнее, игроки узнают, что Мортур Карпенс предлагал Совету воспользоваться каким-то «жестоким сердцем зимы», прозрачно намекая на Хайяден и некие темные силы, бушующие в нем. Совет не согласился даже попробовать воспользоваться непонятными «энергиями холода» и подверг Карпенса гонениям – что и спровоцировало конфликт волшебников, в ходе которого Мортур



наглядно продемонстрировал свое великое могущество, причинил Совету Магов огромный ущерб и скрылся в неизвестном направлении.

5. Бирри «слышал», что письмо Альдуса Ниведина было написано последним под пытками – будучи схваченным за свою последнюю книгу вольнодумского содержания, он был использован Советом Магов для того, чтобы дать рекомендации игрокам, адресованные Эарлу Танкерту. Вскоре после этого Альдус погиб от рук палача, переусердствовавшего с дыбой и раскаленным железом.
6. *(следующие сведения Бирри Тойлз сообщит игрокам только если они будут угрожать ему смертью)*: Он прибыл в Хайяден вслед за игроками в составе крупного торгового каравана. В его задачу также входил визит к мэру Дарреда – причем Бирри должен был опередить игроков и сообщить Танкерту о том, что его старый друг Альдус Ниведин несколько недель назад погиб от рук палача в столице государства *(дата смерти соответствует дате, поставленной Ниведином в рекомендательном письме игроков)*. Перебираясь через горы, Бирри видел, как в пограничные форты прибывают крупные отряды регулярной армии государства – будто где-то неподалеку назревает война.
7. *(следующие сведения Бирри Тойлз сообщит игрокам только под пытками или сильным физическим принуждением)*: Совет Магов уже давно планировал установление тотального государственного контроля над Хайяденом. Для этого государству был необходим благовидный предлог для ввода войск в Хайяден и свержения власти мэра. Используя игроков *(с их рекомендательным письмом от Альдуса Ниведина)* и Бирри Тойлза *(с его сообщением мэру о смерти упомянутого господина Ниведина)*, Совет Магов хотел «подставить» наших героев и дать Эарлу Танкерту понять, что они – шпионы государства, прибывшие в Дарред под явно фальшивым предлогом. По замыслу Совета Магов этому должна была последовать публичная казнь игроков, санкционированная мэром, что в свою очередь дало бы государству предлог для ввода войск в этот регион *(казнь государственных агентов местными властями – самый подходящий предлог для начала маленькой победоносной войны с хайяденцами)* и отмены местного самоуправления, столь опростовато дарованных хайяденцам в былые времена. Однако мэр поступил мудрее – будучи в курсе слухов о войсках, собираемых государством на границе с Хайяденом, он понял те цели, которых добивается Совет Магов *(провокация мэра на неправомерные действия – казнь игроков, при помощи рекомендательного письма Альдуса Ниведина, написанного им от погибшего друга)* и решил не трогать игроков, дав им какое-нибудь бесцельное, но почетное задание *(розыск бандитов, устроивших покушение на игроков второй группы)*, выжидая того момента, когда они совершат какой-либо поступок *(преступление)*, дающий ему право осудить их на смерть по вполне законным основаниям *(обвинение в убийстве игроков второй группы)*. Поняв, что их план раскрыт, Совет Магов при помощи голубиной почты проинструктировал Бирри о том, что по их сигналу он должен будет разоблачить истинную миссию игроков в Хайядене, причем сделать это при большом стечении народа – чтобы спровоцировать волнения и погромы, дающие повод для вторжения государственных войск и установления полного государственного контроля над этим регионом. Однако планам Совета Магов так и не удалось сбыться – снегопад, сделавший все местные перевалы непроходимыми, отложил их исполнение на неопределенный период *(войска не могут войти в Хайяден)*, и теперь Бирри Тойлзу было приказано ослабить наблюдение за игроками и вплотную заняться ночлежным домом «У Карпенса», чрезвычайно заинтересовавшим именитых столичных магов по вышеописанной причине *(поиски Мортура Карпенса)*.

### **Вопросы и ответы**

Расследуя пропажу Вигота Сакперса, игроки могут получить следующие сведения:

1. Купцы в «Шахте Сивила» не захотят общаться с игроками, обсуждая вчерашнее недостойное поведение Вигота Сакперса, устроившего в их заведении масштабную попойку. Они не знают о его исчезновении и всячески стараются защитить честь своего купеческого сословия в целом и семьи Сакперсов в частности *(выгораживание Вигота может доходить до утверждений о том, что в «Шахте Сивила» его вчера вообще не было)*, утверждая, что в «Шахте Сивила» никаких пьянок не было, однако игроки смогут увидеть, как служащие таверны убирают следы вчерашних гуляний – сломанную мебель, рвоту под столами, разбитые бутылки, остатки еды и т.п.

2. Постояльцы ночлежки «У Карпенса» сообщают нашим героям, что по ночам в этом доме из коридоров доносятся странные звуки, напоминающие тяжелые шаги, а из-за стен часто слышен какой-то шерох, поскрипывание и чавканье... (*простукивание стен не даст однозначного результата – они слишком толсты для того, чтобы по звуку определить наличие пустот*). Пропажы людей здесь случались и ранее (*примерно по одному человеку в месяце*), но они никого не беспокоили ввиду того, что пропавшие были самыми опустившимися и бедными людьми, кое-как доживавшими своей век в это ночлежке лишь благодаря хронической забывчивости Салли Болтинга.

Других сведений о необычных или подозрительных явлениях, происходящих в «У Карпенса», постояльцы сообщить не смогут.

3. Салли Болтинг охотно идет на контакт с игроками – он любит поговорить, производит весьма достойное впечатление (*со скидкой на его невзрачную внешность и полное отсутствие хороших манер*) и старательно отвечает на все их вопросы. Так, он сможет рассказать, что прибыл в Хайяден уже довольно давно и плохо помнит события своей молодости, как-то связанной с животноводством. Имея небольшую сумму денег, он смог довольно выгодно вложить их в добычу каффа, что вскоре позволило ему заказать Нильвергу Сакперсу проект ночлежки «У Карпенса» (*Салли не помнит причин, побудивших его дать своему заведению именно такое название – возможно, что некогда у него был друг по фамилии Карпенс*). Свою природную забывчивость Салли объясняет тем, что в детстве он упал с лошади на кучу камней, после чего в его голове не задерживались никакие события старше 12 часов от роду. Те сведения, которые были необходимы Салли для ведения хозяйства (*списки постояльцев, счета, даты выдачи зарплаты своим работникам и т.п.*), он записывал в журналы, что позволяло ему управлять ночлежным домом даже при таком неприятном недуге, как хроническая забывчивость.

По словам Салли, Вигот Сакперс явился в его заведение прошлой ночью, ближе к полуночи, следуя в сопровождении двух девушек легкого поведения – **Мисси** и **Кисси**, живших около таверны «Пьяный кабан» и всегда выходивших «на работу» вместе. Вигот заплатил Салли один золотой и проследовал в отдельную комнату №16 на третьем этаже, где, судя по звукам, начал развлекаться с девочками. На утро ни Вигота, ни проституток в комнате №16, да впрочем и во всей остальной ночлежке, не оказалось. Никто из постояльцев не может однозначно сказать – покидал ли Вигот свою комнату (*и это заведение*) или нет. В самой комнате №16 отсутствуют какие-либо подозрительные свидетельства, способные указать на совершенное там преступление.

Если игроки будут слишком настойчивы в своих расспросах, Салли Болтинг догадается о том, что с Виготом случилось что-то нехорошее, и перестанет поддерживать беседу, малоубедительно отнекиваясь: *«Я ничего не помню, в тот вечер я был пьян и рано лег спать»*. Даже узнав о пропаже Вигота, Салли будет молчать (*не начнет сплетничать и разносить эту новость по городу*) – увеличивать дурную славу своего заведения не в его интересах. Однако, если игроки поведут себя неосмотрительно и дадут остальным жителям ночлежки понять, что Вигот Сакперс пропал вчера ночью, этот слух быстро распространится по Дарреду, результатом чего будет нервный срыв у Нильверга Сакперса (*он ляжет в постель и не будет принимать игроков до конца первой главы данного модуля, передавая им через своих слуг угрозы и проклятья, а также настойчивые распоряжения продолжать розыск Вигота во что бы это ни стало*).

4. О девицах Мисси и Кисси известно немного. Они живут в комнате, снимаемой ими около таверны «Пьяный кабан», в которой они периодически занимаются проституцией. Кроме того, их можно было увидеть по всему городу – от бань старухи Хайси до ночлежки «У Карпенса» - везде, где можно было урвать несколько серебряных монет за пару минут униженного, но доходного труда. Хозяева дома, сдававшие девицам комнату, утверждали, что Мисси и Кисси – родные сестры, приехавшие в Хайяден вместе с родителями-старателями, погибшими пару лет назад под обвалом шахты. Девушкам было по 18 лет и они были похожи друг на друга как две капли воды (*черноволосые, пухлые и несмотря ни на что – жизнерадостные создания*), что привлекало к ним довольно много клиентов.

Обследуя комнату №16 (*небольшая полутемная каморка с разбитой кроватью, узкой незастекленной щелью вместо окна и парой свечных огарков на потрескавшемся столе, пугливо спрятавшемся в углу возле массивной кирпичной трубы печного*

отопления), игроки могут найти на полу несколько длинных черных волос, а на стенах – свежие царапины, судя по всему оставленные крайне острыми когтями какого-то хищного трехпалого животного.

Осмотрев трубу печного отопления, занимавшую добрую треть комнаты и согревавшую ее теплым воздухом от подвальной печи, игроки могут заметить, что с левой стороны труба явно теплее, чем с правой. Приглядевшись повнимательнее, они обнаружат, что кирпичи с левой стороны трубы лежат свободно и не скреплены раствором, будучи плотно подогнанными друг к другу и пропуская совсем немного теплого воздуха наружу. Разобрав кладку, игроки обнаруживают в трубе ровное круглое отверстие, через которое вполне может пролезть взрослый человек. Внутри трубы темно – осветив ее лампой или факелом, игроки обнаруживают, что система отопления ночлежного дома «У Карпенса» представляет из себя сложный лабиринт широких кирпичных тоннелей (*через них может проползти любой из игроков*), проложенных внутри толстых стен этого дома. Эти тоннели не чистились с момента постройки дома и покрыты толстым слоем сажи, на котором виднеются все те же следы от длинных острых когтей (*будто какое-то неизвестное животное ползло по этому тоннелю, цепляясь за его стены*), уходящие куда-то далеко вниз, в непроглядную темноту. Приглядевшись повнимательнее (*исследовав тоннель*), игроки обнаружат, что он и в самом деле ведет в подвал – к печи, на которой сходились все отопительные тоннели дома (*их было более десятка*). На сажу, покрывающей их стены, были видны царапины от когтей – свежие и не очень, а также следы волочения какого-то крупного тела, и, что самое страшное – несколько сгустков какого-то темного вещества, смешавшегося с сажой, засохшего, но до сих пор напоминающего кровь.

Салли Болтинг может сообщить игрокам, что за последние несколько дней подвальная печь не топилась ввиду теплой погоды, но сегодня он собирался растопить ее, чтобы сжечь кое-какой ненужный мусор.

Спустившись до узда печи, в который сходились все отопительные трубы (*большая камера, построенная непосредственно над топкой*), игроки обнаруживают внутри него полутораметровый черный кокон, сплетенный из каких-то липких слизистых нитей и прикрепленный к стене на паучий манер. При приближении к нему игроков кокон начинает шевелиться и издавать звуки, больше всего напоминающие слабые стоны ужаса.

Внутри кокона находится пухлая черноволосая девушка, раздетая донага и покрытая странными следами от укусов – на ее плечах, животе и ягодицах были видны характерные отметины – три острые точки засохшей крови, вокруг которых по коже распространялось болезненно-темное пятно – будто синяк или след от яда, парализовавшего девушку так, что она была способна выговорить лишь несколько слов: *«Желтые глаза... Больно... Он... Все было так быстро... Выпотрошил Мисси, съел ее (истеричный всхлип) сердце... сжег в печи... Вигот... Где он?»*.

В топке подвальной печи игроки могут обнаружить кучу обуглившихся человеческих костей.

Салли будет шокирован и полностью деморализован этой находкой. После короткого периода паники, он немного успокоится и решит закрыть свою ночлежку, чтобы избежать дальнейших жертв. Кроме того, он предложит игрокам не разглашать сведений о случившемся направо и налево, чтобы избежать волны народного гнева, направленной возможно даже и на него самого (*Салли прекрасно понимает, что странности его поведения и неясное происхождение вызывают немалые подозрения, но он клянется, что ничего не знает о кошмаре, происходящем в его заведении*).

Более тщательный осмотр дома выявит, что система отопительных тоннелей предоставляла неизвестному чудовищу великолепную возможность перемещаться по дому незамеченным и проникать в любую его комнату через разобранную кирпичную кладку.

Дальнейшая судьба Кисси не имеет значения для хода сюжета модуля – она больше не сообщит никаких сведений о случившемся, а примерно через день она тихо умрет, и ни один врач не сможет ее спасти. Единственное, что можно определить довольно точно – так это то, что через ранки, нанесенные тремя длинными острыми зубами, в тело жертвы был впрыснут некий яд, моментально парализующий ее двигательные функции. Кроме того, яд обладал еще одним весьма странным свойством – обследовав труп Кисси, игроки установят, что почти все ее внутренние органы растворились в зеленоватую кашу, а само тело превратилось в дряблый мешок из костей и слизи.

Узнав о страшной находке игроков, Нильверг Сакперс вызовет их к себе и, находясь в крайне подавленном состоянии, признается им в следующем – являясь одним



из самых пожилых граждан Дарреда, он помнит еще те времена, когда Хайяден только начал осваиваться людьми. Однажды в городе невесть откуда очутился высокий, статный и хорошо одетый мужчина, которому на вид можно было дать около тридцати лет. Незнакомец выглядел весьма усталым и раздраженным, но, как поговаривали люди, появился на улице прямо из воздуха – будто по волшебству, которого, как известно, в Хайядене отродясь не было и быть не может. Чужеземец распространял вокруг себя ауру власти и могущества – своей внешностью, поведением и даже манерой речи он напоминал не простого искателя приключений, а скорее благородного дворянина, рожденного для великих свершений.

Прожив в городе несколько дней, незнакомец пришел к Нильвергу, работавшему тогда начальником бригады строителей, и заказал ему дом, сразу же заплатив за него очень крупную сумму. Это был весьма необычный трехэтажный дом, в подвале которого должна была стоять огромная печь, от которой через стены всех комнат шли неоправданно широкие отопительные тоннели. Во время и после постройки дома заказчик, представившийся Салли Болтингом, начал стремительно меняться – стал чуть ниже ростом, подурнел собой, приобрел квакающий голос, заметную плешь и кривые желтые зубы. Нильверг едва узнал его, когда тот пришел принимать свой заказ – Салли стал обычным человечком, в котором не угадывалось ни следа от той мощной и загадочной ауры, которая витала вокруг него раньше. На вопрос о том, как он собирается назвать свое заведение, Салли недовольно буркнул: «У Карпенса», принял у Сакперса ключи от дверей и был таков. С тех самых пор Салли жил в Дарреде и содержал ночлежный дом «У Карпенса», потешая постояльцев своей забывчивостью, и... не старея. Когда Нильверг Сакперс заметил это, он решил не ворошить опасное прошлое и поклялся себе забыть о том загадочном страннике, который однажды утром постучался к нему в дом и, представившись Салли Болтингом, заказал постройку дома... Нильверг подозревал в нем могущественного мага или даже бога – и поэтому все эти годы закрывал глаза на невозможное долголетие Салли, который уже давным-давно забыл свое прошлое и не узнавал в Сакперсе строителя своей ночлежки.

В конце своего рассказа Нильверг сообщит игрокам о том, что во время строительства «У Карпенса» он обнаружил под фундаментом большое количество скальных пустот и сообщил об этом Салли, на что последний отреагировал подозрительно спокойно и приказал продолжать строительство, используя эти пустоты как источник воздуха для обеспечения тяги подвальной печи. По словам Сакперса, камера горения главной отопительной печи ночлежного дома оборудована металлической решеткой, закрывающей отверстие – тоннель в подземные пещеры, через которые в печь поступает воздух.

Важный нюанс – когда игроки вернутся в ночлежный дом «У Карпенса», они не обнаружат там Салли Болтинга. Кто-то из постояльцев может сказать, что хозяин дома, выглядевший крайне болезненно (*бледное лицо, трясущиеся руки, невнятная речь*) недавно спускался вниз к печи якобы для того, чтобы растопить ее, хотя на самом деле печь была по прежнему холодной, а Салли Болтинг отсутствовал уже более двух часов.

Исследовав подвальную печь в «У Карпенса» игроки обнаружат, что под кучей пепла и костей, устилавших ее дно, на самом деле скрывается почерневшая решетка из толстых металлических прутьев. Эта решетка легко снимается, обнаружив под собой узкую вертикальную шахту, достаточную лишь для того, чтобы в нее пролез один человек. Данная шахта не освещена, оттуда идет слабый поток холодного воздуха, но не доносится ни единого звука. Тоннель уходит вниз на глубину около 15 метров, после чего выводит наших героев в систему из пяти крупных подземных пещер (*для путешествия по ним игрокам требуется искусственное освещение – факел, лампа и т.п.*). Выход из тоннеля находится в потолке одной из пещер, расположенном на высоте около пяти метров от пола. Если игроки не смогут благополучно спуститься вниз (*не воспользуются веревкой или иными приспособлениями*), то их падение на пол пещеры будет ослаблено кучей старых человеческих костей, лежащей прямо под выходом из тоннеля.

На полу некоторых пещер можно обнаружить фрагменты как истлевших, так и относительно свежих человеческих останков – скальпированной головы с высосанными глазами, части грудной клетки с надкусанными женскими грудями, набор гниющих человеческих внутренностей, покрытых густой зловонной слизью (*вынутых из тела целиком, путем разрезания гортани и прямой кишки*). Рядом с ними на стенах и потолке висят сухие и потемневшие от времени остатки той самой паутины, которой была опутана Кисси. В этих пещерах стоит густой удушающий запах разложения (*ведущий может смоделировать потерю сознания или реакцию отвращения у некоторых игроков, не*



наделенных крепкими нервами воли и отсутствием брезгливости). Рядом с останками человеческих тел лежат и некоторые вещи погибших (на усмотрение ведущего – деньги, оружие).

Во время исследования игроками этих пещер по их ногам внезапно проносится легкий сквозняк – будто где-то в темноте к ним стремительно приближается нечто очень большое.

Чуть позже они могут услышать отдаленный тихий гул, доносящийся из прохода к соседней пещере – то ли ворчание просыпающегося хищника, то ли просто тоскливый вой потревоженного подземного воздуха.

В пещерах под ночлежкой «У Карпенса» игроков поджидает чудовище, отвратительный внешний облик которого неподвластен описанию словами – настолько оно чуждо нашему миру.

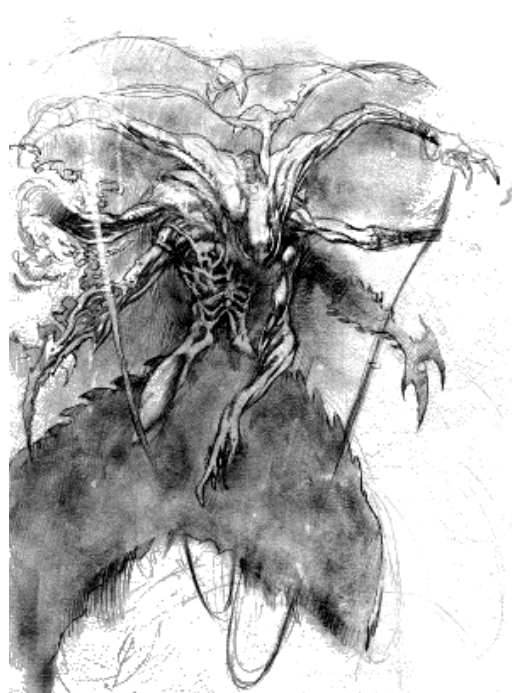
Ростом около двух метров, покрытое темно-зеленой слизистой кожей, оно имеет некоторое сходство с человеком в части наличия вытянутой лысой головы и туловища с выпирающими острыми ребрами, однако на это его антропоморфность заканчивается. Голова имеет сразу три маленьких черных глаза – два впереди и один сзади. Нижняя челюсть, усеянная крайне мелкими и острыми зубами выступает далеко вперед, а верхняя челюсть практически лишена зубов, за исключением трех острых клыков, впрыскивающих в тело жертвы парализующий яд (*поддается излечению стандартными противоядиями, а при отсутствии таковых вскоре растворяет внутренние органы жертвы, превращая их в мягкое желе*). Из боков этого чудовища растет около шести мускулистых гибких рук, каждая из которых оканчивается разнообразными устрашающими приспособлениями – тремя когтистыми пальцами, присосками или острыми зазубренными клешнями. Ноги, как таковые, полностью отсутствуют – вместо них узкие бедра чудовища оканчиваются массивным гипертрофированным пенисом, являвшимся на самом деле трансформированной железой, способной выделять большое количество слизи, быстро твердеющей на воздухе и превращающейся в липкую и прочную паутину.

Чудовище – здесь и далее мы будем называть его **«Мортур Карпенс»**, имеет очень высокие физические показатели – его сила, ловкость, реакция, выносливость и живучесть значительно превышают обычную человеческую норму. В тот момент, когда игроки входят в пещеры, оно просыпается и, передвигаясь по потолку, некоторое время следит за ними, выясняя степень их опасности для себя.

Несмотря на звериную хитрость и немалый ум, Мортур Карпенс не обладает человеческим разумом и не способен говорить с игроками, издавая лишь глухое рычание, пощелкивание и тонкий свист.

Потолки пещер имеют высоту около пяти метров – если игроки будут использовать обычные источники света (*факела или лампы*), верх пещеры будет скрыт в темноте, что позволит Мортуру Карпенсу пробираться по ним незамеченным.

Следуя за игроками, чудовище будет пытаться придерживаться следующей стратегии – в первую очередь ему будет необходимо вывести из строя героев, способных поражать его на расстоянии (*например, лучников*). Для этого Карпенс будет пугать игроков неожиданными звуками, стремясь заставить их разойтись как можно дальше друг от друга. Уличив момент, когда его жертва будет в достаточном отдалении от своих друзей (*это может также произойти при переходе от пещеры к пещере, когда лучник следует первым или последним в группе*), чудовище падает на него сверху, повиснув на своей липкой нити. Схватив и укусив (*парализовав*) игрока, Карпенс за несколько секунд забирается назад на потолок, скрытый в темноте, становясь таким образом невидимым и неуязвимым для игроков с обычным (*не метательным*) холодным



оружием. Пойманного игрока Мортур быстро относит назад в печь и, быстро опутав паутиной, подвешивает к потолку основной камеры дымохода (*как ранее была подвешена Кисси*).

Кроме того, Мортур может лишить игроков имеющегося у них оружия, выстрелив с потолка липкой нитью и приклеив к ней данное оружие. Дернув за свою нить, чудовище вырывает оружие из рук его владельца, ломает его и бросает вниз.

Избавившись от наиболее опасных игроков, Мортур начинает развлекаться с остальными героями, закрывая паутиной проходы между пещерами и прячась за ними. Если игроков остается не более трех, он может вступить с ними в открытый поединок, спустившись с потолка и сражаясь при помощи всего своего богатого арсенала – липкой паутины, парализующего яда, крепких как сталь клешней и острых когтей.

Цель, преследуемая Мортуром Карпенсом – смерть (*или парализация*) всех игроков с их последующим поеданием (*некоторых героев он может освежевать сразу после боя, насытившись их печенью, мозгом и сердцем, других он может оставить плененными в коконе, поджидая, пока его яд не растворит человеческую плоть, сделав ее более удобной для употребления*). Часть героев может быть оставлена спеленатыми паутиной в печи – утром Мортур проскользнет мимо них наверх, а по прошествии часа игроки (*парализованные и неспособные позвать на помощь*) услышат, как Салли Болтинг (*живой и невредимый*) разжигает в топке огонь (*в итоге наши герои будут заживо закопчены, превратившись в долгосрочный пищевой запас Мортира*). Шансы на то, что Салли услышит хрипы игроков (*они парализованы ядом и практически не способны говорить*), крайне малы, однако ведущий на свое усмотрение может дать им спастись, излечиться от яда у Лю Фэйна и завершить начатое дело, вернувшись в пещеры под ночлежкой и убив Мортира Карпенса.

Сражаясь с Мортуром Карпенсом (*само сражение должно более походить на игру в кошки-мышки, в которой испуганные до смерти игроки пытаются найти выход из этой пещерной ловушки*), наши герои вскоре наткнутся на пещеру, которая разительно отличается от других. Она расположена в самом центре системы остальных пещер и в отличие от последних ярко освещена голубым светом, исходящим от небольшого ледяного озера в ее центре. Эта пещера имеет практически идеальную круглую форму диаметром около двадцати метров. В нее ведет только один проход, наполовину заваленный камнями. Весь пол пещеры представляет из себя светящийся голубой лед удивительной прозрачности и чистоты – игрокам хорошо видна значительная глубина этого странного подземного озера, больше напоминающего замерзший вертикальный провал в скальной породе. На самом дне (*около десяти метров от поверхности*) игроки могут увидеть небольшую ярко светящуюся голубую точку – будто звезду, замурованную под лед.

Мортур Карпенс старается не заходить в эту пещеру – игроки находятся здесь в относительной безопасности (*если только они не решат отсидеться здесь, дожидаясь помощи – в этом случае Карпенс атакует их напрямую, стараясь впрочем не ввязываться в бой и выманить наших героев в соседние неосвещенные пещеры*).

Игроки не могут покинуть эти пещеры и выбраться назад в ночлежку через печной тоннель – при любой попытке сделать это они будут атакованы Мортуром Карпенсом, спрятавшимся в тоннеле и имеющим неоспоримое преимущество при сражении в ограниченном пространстве. Если игроки оставили в качестве средства отступления веревку, протянутую через тоннель, Мортур может перерезать ее, лишив их возможности вернуться назад в ночлежный дом «У Карпенса».

Мортира Карпенса можно убить.

Ведущий не должен превращать его в непобедимого монстра. У Карпенса могут быть какие-либо уязвимые места (*например, железа, выделяющая паутину*), он может допускать ошибки и просчеты, его атаки не всегда успешны и точны, и в конце концов – это всего лишь крайне хитрый и умный, но при этом недалекий и чрезмерно агрессивный демон.

Получив смертельный удар, чудовище падает на спину, несколько раз судорожно дергается и с тихим шипением замирает. Секунду спустя на его теле начинают появляться небольшие светящиеся пятна, которые постепенно увеличиваются и превращают труп демона в одно большое облако ярко-белого огня. Становится слышен сухой треск и свист – облако начинает клубиться прозрачным паром, в котором то появляются, то исчезают силуэты Салли Болтинга, чудовища Мортира Карпенса и какого-то высокого стройного блондина, облаченного в одежды мага (*члена Совета Магов*).

Звезда на дне озера вдруг вспыхивает с особой яркостью – облако магической энергии, бушующей на месте падения тела Мортюра Карпенса будто сдувает невидимый ветер, и перед взором игроков предстает тот самый высокий статный блондин, силуэт которого они видели несколькими секундами раньше. Этот человек одет в рваный балахон и больше похож на призрака – сквозь него хорошо видна противоположная стена пещеры, а сам он как бы висел в воздухе, покачиваясь на высоте нескольких сантиметров от льда озера.

Призрачный незнакомец поправляет свою одежду длинными тонкими пальцами и внимательно оглядывает игроков. Внезапно в их головах начинают звучать слова, хотя при этом привидение ни разу не раскрыло рта. Наши герои слышат следующий монолог:

### **История Мортюра Карпенса**

«Не бойтесь. Тьма еще не отступила, но смерть уже позади. Я умер благодаря вам – и эта смерть ознаменовала собой конец неисчислимых мучений, которым была подвергнута моя душа, страдающая от былой алчности и стремления к власти. Вы страдаете так же, как и я, и этой нашей общее свойство словно подчеркивает единство моей и вашей судьбы, связанной с жестоким сердцем зимы. Да, я вижу, что у вас созрело много вопросов – и я дам вам те ответы, которые составляют весь мой печальный опыт исследования Хайядена.

Меня зовут Мортюр Карпенс. Много лет назад я был членом Совета Магов – специалистом в демонологии, беззаботным и счастливым человеком, упивавшимся властью над потусторонними силами. Длительное изучение древних манускриптов, рассыпавшихся в прах даже от самого малейшего прикосновения, открыло мне древнюю легенду о великом сражении богов света и демонов хаоса, бушевавшем на заре мироздания и шедшей многие миллионы лет – бесконечно для нас, но устрашающе быстро для божественных созданий. В ходе этой битвы один из демонов вечного холода – безымянный великан, стремившийся утопить наш мир во мраке вечной зимы, был низвержен на землю. Боги света исторгли сердце демона из его груди, лишив его таким образом не только силы, но и телесной формы. Сердце демона было низвергнуто, на землю, и затерялось меж скал, оставаясь забытым на многие тысячелетия.

Прочитав эту легенду, я потерял покой. Меня словно одолела томящая жажда – я хотел во что бы то ни стало отыскать сердце демона и открыть миру его великую магическую силу, при помощи которой, как я тогда полагал, можно было бы изменить все наше существование... Сделать этот мир чуть более светлым и счастливым...

В ходе моих странствий по свету я обнаружил году Хайяд – старый потухший вулкан, внутри которого еще остались следы какой-то древней цивилизации. Но меня не интересовала археология – ведь в самом центре этой горы покоилось сердце демона, упавшее вниз на землю и нашедшее в Хайядене свой последний приют. Чувства, которые испытал я, найдя сердце зимы, невозможно описать словами. Это был восторг, переходящий в предсмертный экстаз. Я потерял голову и начал торопиться, стараясь как можно быстрее закончить свои исследования. Вскоре я выяснил, что сердце не умерло – оно необратимо воздействовало на климат этой местности, делая его переменчивым и крайне холодным. Упав на землю после смерти демона, оно стало кровоточить. Ледяная кровь стекала под гору Хайяд, превращаясь в жилы голубого камня, который все мы знаем как кафф. Поглощая всю магию окружающего мира, кафф передавал его сердцу. Тысячи лет оно накапливало силы, обеспечивая себе безопасность при помощи магического барьера, воздвигнутого в окрестных горах. Ни одна живая душа не ведала о том неисчерпаемом источнике энергии, который был скрыт в Хайядене.

Я выяснил, что даже вселенские силы сердца имеют свой предел. Скоро он будет достигнут... Что последует за этим, мне неизвестно. Я полагаю, что именно насыщение сердца магическими силами как-то связано с падением магического барьера, который был воздвигнут им для защиты от всего остального мира.

О, как я был слеп! Меня не интересовали древние легенды. Я не задумывался о магических процессах, которые протекали внутри сердца. Я нашел его – источник немыслимой силы, вечное сердце зимы. Проникнув в гору Хайяд, я отделил малую толику его плоти, которая сделала мое могущество почти божественным. Из осколка сердца зимы я сделал амулет – и первым же делом телепортировался в башню магов. Я созвал их на Совет... О, как эти глупые бараны трепетали, почувствовав мои возросшие силы... Я предложил им разделить со мною эту власть... Я почти что бросил к их ногам этот мир!!! Но маги были мудры... Они почувствовали зло, скрытое в волшебстве сердца зимы. А я – молодой и самонадеянный волшебник, не увидел той древней и недоброй силы, которая вливалась в меня вместе с магией сердца зимы, и постепенно брала власть над моим



рассудком... Получив от Совета Магов отказ, я сошел с ума от злости... Меня не поняли... Мне завидовали... Меня боялись... Я воспользовался своей новой силой и... слегка подпалил бороды своим коллегам... Поджег главный зал... Вызвал туда чудовищ из запретного мира – и они еще долгое время хозяйничали на верхних этажах башни Магов...

Я не стал доводить дело до конца и уничтожать своих обидчиков. Стоя в центре хаоса, созданного мною, я вдруг понял, что больше не владею своей судьбой. Словно чужой и холодный разум проник в мой мозг – слова древнего волшебства сами вырывались из моих уст, а руки творили неизвестные мне знаки силы... Огромным усилием воли я совладал со своим безумием и телепортировался назад в Хайяден, надеясь избавиться от своего страшного амулета. Но было уже поздно – зло прочно поселилось во мне... Прибыв в Дарред, бывший тогда еще совсем небольшой деревней, я вскоре обнаружил под землей на его окраине пещеру с небольшим озером, разбил свой амулет и швырнул туда этот проклятый осколок сердца зимы. Ледяное волшебство заморозило воду в озере прямо на моих глазах... Я, решив для себя, что все осталось позади, с легким сердцем вышел из пещеры на поверхность и решил поселиться в Хайядене до конца своих дней, скрываясь от мести Совета Магов, который никогда не простит мне этого унижения. Заказав себе новый дом, я стал жить обычной жизнью, и не заметил, как злые силы, тайком пустившие во мне корни еще во время обладания сердцем зимы, выбралось наружу... Это холодное зло исподволь управляло моими действиями с того самого момента, когда я отколол кусок сердца демона, забрав его с собой... Оно проникло в меня с той могучей волшебной силой, которую содержал в себе этот осколок. Зло осталось во мне даже после того, как я утопил его в подземном озере. От его тлетворного влияния я медленно разрушался изнутри, и вскоре на своем печальном опыте узнал...

Я узнал, что во вселенной имеют место быть как минимум два мира. Один – наша реальность. Другой – грубая пародия на нее. Мир, существование которого поддерживается лишь силами сердца зимы. Эта «вторая реальность» соткана из потоков магии, тысячелетиями накапливаемых в сердце зимы. Причины и цель ее существования для меня неизвестны – может быть это и в самом деле еще одна вселенная, очень похожая на нашу реальность, но все же отличающаяся от нее в деталях... Но это уже не важно – главная моя беда заключалась в том, что осколок сердца зимы, брошенный мною в озеро, сыграл роль ключа, отпирающего замок во «вторую реальность», существующую внутри сердца демона – центра горы Хайяд. Злая воля древней магии, которую я имел неосторожность использовать для битвы с Советом Магов, незаметно украла часть моей души и поместила ее внутри сердца зимы. Через несколько месяцев после конфликта с Советом Магов я, сам того не подозревая, стал существовать в двух мирах...

Реальность оставалась прежней – но в ней мое тело и разум медленно деградировали, будучи лишены половины самого себя. Вскоре из умного и сильного мужчины я превратился в невзрачного придурковатого малого, страдавшего склерозом и жившего скорее инстинктами, чем разумом. Незадолго до окончательного превращения в идиота я наконец достроил дом над ледяным озером и, озаряемый последними вспышками воспоминаний о былой славе, назвал его «У Карпенса». Сразу после этого я забыл свое подлинное имя и придумал новое – Салли Болтинг.

Но это было далеко не самое страшное из того, что приключилось со мной. Мир сердца зимы, в который попала часть моей души, был ужасающе похож на реальность. Нет, он отличался от нее – но лишь в деталях, в то время, как его основные события и вещи пародировали ее с невыносимой точностью. Часть моей души, что была захвачена сердцем – все то злое и жестокое, что было во мне – превратилась в страшное чудовище... Одного из тех безумных демонов, которых я вызвал во время боя с Советом Магов. Самым ужасным было и то, что между двумя половинками наших душ (*наивным Салли Болтингом и кровожадным чудовищем – Мортуром Карпенсом*) сохранялась прочная связь. С некоторой фатальной периодичностью они менялись местами – переходили из реальности в мир сердца зимы, и наоборот. Чудовище охотилось на постояльцев ночлежки и пожирало их, а Салли Болтинг исправно руководил этим заведением... Все это происходило и в реальности, и в этом проклятом мире (*призрак обводит рукой пространство вокруг себя*).

Теперь о главном. Моя телесная оболочка уничтожена, но те силы, которые я получил от осколка сердца зимы, покоящегося сейчас у нас во льду под ногами, не дают моей душе, которая наконец обрела единство, покинуть жестокое сердце зимы. Когда они иссякнут, и останусь здесь навеки, поэтому мне как можно скорее нужно выбраться в реальный мир – только там я обрету вечный покой! Осколок сердца – ключ от моей темницы. Уничтожив его, я вернусь в реальность, где наконец смогу раствориться в



благостной бесконечности бытия. Этот осколок существует не только здесь – он так же существует и в реальности, покоясь на дне озера под ночлежным домом «У Карпенса».

Теперь внемлите мне как никогда, ибо силы мои тают!

Тепло – смерть для холода. Если подвергнуть сердце зимы огню, то оно начнет исторгать из себя феноменальное количество энергии. Выброс такой силы должен прорвать ткань мироздания и на некоторое время совместить реальность и мир сердца зимы. Два осколка сердца зимы соприкоснутся друг с другом – и я полагаю, что это их уничтожит, ибо несколько абсолютно одинаковых предметов не могут соседствовать в одной вселенной. Разрушение осколков позволит мне выбраться в реальный мир, где наконец моя душа получит покой.

Я прошу вас помочь мне в этом. Я научу вас, что нужно сделать для того, чтобы растопить лед подземного озера. Я вижу в ваших глазах сомнение... Поверьте, мое освобождение находится и в ваших интересах. Полагаю, что вы попали в мир сердца зимы точно так же, как и я, ибо других путей оказаться здесь, иначе чем раздобыть осколок сердца зимы и воспользоваться его силой, я не знаю. Станным является то, что судя по всему ваши души не разделены, как моя – следовательно, вы находитесь в сердце зимы постоянно, а не возвращаетесь на время в реальность, как это было со мной. Что стало с вами в реальности я не знаю, но мне ясно лишь одно – вы являетесь мощным источником возмущения энергии сердца зимы. Какие-то обстоятельства, связанные с вашим попаданием в этот мир, привели к тому, что иногда он совмещается с реальностью... Вспомните – наверняка с вами происходили события, которые нельзя было объяснить логически, причем эти события прямо или косвенно вели к вашей гибели. Да, да, теперь я вижу, что это так... Кто-то из вас носит с собой мощный источник энергии, который искажает мир сердца зимы, заставляя его ненадолго совмещаться с реальным миром... Это пугает сердце зимы... Именно поэтому оно и пытается вас уничтожить... Любопытно... Ваш источник энергии скрыт от нас... Мы его не видим и не ощущаем, но он наверняка присутствует... Это наводит на мысль о том, что сердце зимы прячет от ваших взоров нечто... Нечто, связанное с реальным миром... С тем, как вы попали сюда. Возможно это какая-то вещь которая, существуя в реальности, не была скопирована в мире сердца зимы по причине своей опасности для последнего.

*(призрак погружается в раздумья)*

Да... Это может получиться... Если вы уничтожите тот осколок сердца зимы, который находится под нами во льду озера, это высвободит энергию, достаточную для временного совмещения реальности и этого мира. Вы сможете увидеть все то, что было скрыто от вас сердцем зимы... Вы обнаружите тот источник силы, который находится при вас. Вы сможете отыскать своих реальных прототипов... Возможно, вы сможете даже уничтожить свои осколки сердца зимы, которые пленили вас здесь, и... Да, возможно даже выберетесь отсюда...

*(призрак начинает тускнеть)*

Слушайте внимательно! Мои силы на исходе. Лед подземного озера необходимо растопить, чтобы осколок сердца зимы, лежащий на его дне, нагрелся и начал испускать энергию. Вам необходимо разбить скалу вот здесь *(призрак показывает место на стене пещеры)*. Дело в том, что будучи чудовищем, я узнал об этом подземелье много интересного. Они составляют часть огромной подземной системы пещер, протянувшейся под всем Хайяденом. Судя по звукам, доносившимся из-за скал, разделявших меня с этими пещерами, по ним часто бродят какие-то странные существа, похожие на то, чем я был всего несколько минут назад. Иногда мой тонкий слух улавливал гномью речь, также идущую из-за камней... И помимо всего прочего я знаю, что толщина этой стены *(призрак вновь очерчивает пальцем определенную точку на скале)* совсем небольшая – меньше двух пальцев, а дальше течет маленькая теплая подземная речка, берущая свое начало далеко внизу – вблизи от вечного подземного огня. Как только вы разобьете стену, сюда начнет прибывать вода. Немедленно бегите прочь *(если у игроков не осталось средств для выхода из пещер назад в ночлежку – веревки, лестницы и т.п., призрак Мортира Карпенса накладывает на них небольшое заклинание, благодаря которому они смогут по своему желанию на короткое время левитировать для того, чтобы вернуться назад в печной тоннель)* и возвращайтесь в мой ночлежный дом. Сердце зимы быстро заморозит эту теплую воду так же, как оно заморозило воду в озере. Замерзнув, вода заполнит все эти пещеры взломав скалу у нас над головой, после чего мой дом станет быстро оседать вниз, пока не достигнет этих пещер. Подожгите его. Да, да – выгоняйте всех постояльцев и поджигайте, начиная с подвалов – там у меня хранятся большие запасы угля для печи. По моим расчетам, огонь пожара быстро растопит лед и нагреет осколок сердца зимы, а дальше... Встаньте подальше от дома и молитесь, чтобы мой план сработал, ибо даже я не

могу быть уверенным в том, что энергии, высвободившейся при уничтожении моего осколка сердца зимы, будет достаточно для сколь либо значимого совмещения двух миров. *(призрак начинает исчезать)*

Времени совсем мало! Сделайте как я сказал, иначе вы рискуете застрять здесь навсегда.

### **Огонь, который должен гореть**

Если игроки воспользуются золотым шариком для того, чтобы проверить правдивость слов призрака Мортира Карпенса, они обнаружат, что длительность и сила воздействия этого артефакта значительно возросла *(из-за присутствия в ледяном озере осколка сердца зимы)*. Сейчас золотой шарик, подброшенный в воздух, висит около головы игрока на несколько секунд. Мысли, которые приходят при этом в голову, отличаются удивительной четкостью, и сопровождаются слабым шепотом *(ранее не присутствовавшим)*: «Для включения боевого режима не хватает энергии», либо «В развитии событий текущей пространственной схемы обнаружена потенциальная опасность. Рекомендуется значительный выброс энергии для смены модели реальностей». Кроме того, игроки получают подсказку о том, что призрак Мортира Карпенса говорил правду, однако, рекомендуя игрокам сжечь свой ночлежный дом для частичного совмещения реальности и мира сердца зимы, он прежде всего преследовал какие-то свои личные цели, частично скрываемые от игроков, но не противоречащие интересам последних.

Если игроки не последуют рекомендациям призрака Мортира Карпенса, то они смогут продолжать игру в свободном режиме *(выполнять дополнительные задания)*, однако развитие основной сюжетной линии прекратится.

Если игроки последуют рекомендациям призрака Мортира Карпенса и попытаются пробить стену пещеры в указанном месте, то при отсутствии у них умений и навыков шахтерского ремесла произойдет следующее – стена рухнет, обдавая наших героев мощным потоком холодной воды и камней *(необходимо просчитать вероятность того, что вода собьет игроков с ног)*. В этом случае игрокам придется в спешке покидать пещеры, убегая от воды, с гулким ревом несущейся за ними по подземным тоннелям. Если игроки обладают навыками шахтерского ремесла, они смогут пробить в скале небольшое отверстие, через которое будет медленно поступать вода подземного источника, что даст им время спокойно выйти из пещер.

Как только игроки вновь окажутся в подвальной печи, они услышат, как из тоннеля, ведущего вниз *(в пещеры)*, подует ледяной ветер и раздастся странный хруст. Ночлежный дом отчаянно заскрипит, завибрирует и слегка накренится – на пол упадут все незакрепленные предметы *(посуда, одежда, нетрезвые постояльцы)*, начнется легкая паника – клиенты ночлежки начнут выбегать на улицу с криками: «Спасайся кто может! Землетрясение!».

Примерно через полчаса страсти улягутся и жители вновь вернутся в дом. Если игроки не подожгут его в ближайшее время, то через несколько дней город облетит весть о необъяснимой пропаже Мортира Карпенса. По распоряжению мэра в ночлежный дом будет назначен новый управляющий *(сэр Пенниworth Корси)*, который поднимет цены за постой и начнет в здании ремонт, намереваясь превратить грязную ночлежку в преуспевающую гостиницу «У Корси».

Если игроки подожгут ночлежный дом, но не выгонят из него жильцов, то люди, задыхающиеся в дыму, побегут на последние этажи, где будут пытаться выпрыгнуть наружу из окон. При этом возможны следующие происшествия: пожилой отец небогатого семейства откажется бросать сундук с последним добром и стогит заживо на первом этаже, пытаясь вытащить свои пожитки из огня; маленькая девчушка прыгнет из окон третьего этажа, попадет под сильное пламя, бьющее из окон первого этажа, неловко упадет на землю и с диким криком начнет кататься по ней, хватаясь то за обожженную голову *(дымившуюся остатками сгоревших волос)*, то за сломанную ногу, белеющую вышедшим наружу обломком кости *(от катающейся по земле девчушки остаются лужи мочи)*; какой-то пьянчужка с криком «Сейчас я все потушу!» хватается за попавшуюся ему под руку большую бутылку и начинает поливать ею горящий лестничный пролет – толпа, собравшаяся вокруг дома *(горожане пытаются потушить огонь снегом, либо водой из ближайших колодцев, однако единственное, что им удастся сделать – локализовать пожар и предотвратить возгорание соседних домов)*, увидит лишь мощную вспышку пламени, вырвавшуюся из окна там, где незадачливый пожарный решил залить огонь самогоном. Страх людей усугубится странным явлением, сопровождающим начало пожара – в небе над Хайяденом внезапно появляются густые темные тучи, закрывающее светило

(в зависимости от времени суток – солнце или луну) и погружающие город в непроглядный мрак, освещаемый лишь огнем горящего дома.

Примерно через 10 минут горения огонь добирается до угля в подвале. Температура пламени резко возрастает – дом вспыхивает как свечка, все попытки тушения пожара прекращаются, дарредцы разбегаются в стороны, с трудом уворачиваясь от осколков кирпичей, отлетавших от раскаленных добела стен ночлежки. Еще через 10 минут земля вокруг дома начинает проседать, дом с грохотом рушится, а его остатки внезапно проваливаются куда-то вниз. Из образовавшегося котлована (диаметром около пятидесяти метров) в небо хлещет пламя – дом догорает где-то внизу под землей, напоминая о себе лишь трескучими искрами и обильным дымом. Совершенно неожиданно раздается резкий свистящий звук – пламя утихает, вверх начинает бить пар, земля вокруг котлована заметно вспучивается. Зрители в панике бегут от этого места. Ярмарочная площадь быстро пустеет.

Примерно через 25 минут после начала пожара под землей раздается мощный взрыв – пар, накопившийся в пещерах, пробивает себе путь наружу. Земля вокруг котлована вскидывается, обнажая под собой страшный разрыв в скале, через который в небо начинает бить огромный столб пара, выносящий наверх куски льда, камни и обуглившиеся бревна. Свист и грохот взрыва внезапно разбавляется странным потрескиванием – пар, вырывающийся из-под земли, окрашивается в голубой цвет. Через несколько секунд фонтан взрыва исчезает, однако из образовавшейся воронки в небо продолжает бить огромный столб призрачного голубого пламени, слегка колеблющегося на ветру и освещающего погруженный во мрак город не хуже солнца. Это происходит в полной тишине – пропадают всякие звуки, и даже собственный голос игроков становится почти не слышен. От голубого огня исходит страшный холод – люди и предметы, стоящий неподалеку от воронки, моментально превращаются в ледяные статуи. Игроки, обладающие магическими способностями, получают страшный шок от распространяющейся во все стороны магической энергии невиданного, вселенского масштаба и силы (возможно падение волшебников в обморок).

Столб пламени доходит до покрывающих небо Хайядена облаков – те внезапно расступаются и освобождают светило (в зависимости от времени суток – луну или солнце, при этом конкретный час не имеет значения – светило все равно окажется в зените). Голубой огонь ударяет в светило (по Хайядену разносится гулкий звон колокола) и окрашивает его голубым цветом.

По небу проходит какая-то странная волна. Луна превращается в солнце (либо, в зависимости от текущего времени суток, наоборот), и ночь сменяется днем (либо, в зависимости от текущего времени суток, наоборот). На голубой свет, бьющий из-под земли, прилетает несколько маленьких бабочек – одна из них садится на щеку к какому-либо игроку и замирает там, греясь от тепла человеческого тела.

День 11:

The faster you run – the closer it comes



**Карлос  
Кастаньеда**

Все трудности для человека состоят в том, что интуитивно он осознает свои скрытые ресурсы, но не отваживается воспользоваться ими. Люди сейчас более чем когда бы то ни было нуждаются в обучении новым идеям, которые касались бы их внутреннего мира.

Придя в себя и осмотревшись, игроки обнаруживают, что из города исчезли все живые существа, кроме них самих и нескольких бабочек, которые вскоре улетают прочь, направляясь в сторону городской ратуши. Дома стоят пустые и выглядят так, будто были оставлены всего лишь несколько минут назад – в печках горит огонь, на столах разложена еда, а кровати еще не потеряли тепла спавших там людей.

Обойдя город, игроки заметят неподалеку от ратуши дом, которого здесь раньше не было. Среди роскошных построек в центре города появилось небольшое двухэтажное здание, сложенное из разноцветных булыжников и украшенное деревянной резьбой на окнах. Здание выглядит совершенно буднично и неотличимо от других соседних домов – оно окружено невысоким белым заборчиком, калитка которого заперта на простой засов. Во дворе перед зданием разбит палисадник, украшенный декоративными деревцами. Через двор к дому ведет усыпанная каменной крошкой тропинка. Входная дверь, как ни странно, не заперта. Здание состоит из четырех комнат на первом этаже и трех на втором. Стены дома обшиты деревом, внутренне убранство довольно богато, но не вычурно (*ковры, деревянная мебель, напольные вазы, картины на стенах*). От других домов Дарреда этот отличается тем, что в нем присутствуют следы легкого запустения – будто хозяева покинули его еще несколько недель назад (*пыль на мебели, паутина под потолком, и т.п.*). Спальная, расположенная на втором этаже, заперта. Взломав дверь, игроки чувствуют сильный запах разложения (*ведущий может смоделировать их соответствующую реакцию – рвоту, обмороки и т.п.*). Войдя в комнату, наши герои обнаруживают на массивной кровати, стоявшей возле окна, два разлагающихся человеческих тела, лежащих лицом вниз. Трупы одеты и экипированы точно так же, как игроки первой группы. Перевернув их лицом вверх, наши герои обнаруживают, что перед ними лежат игроки первой группы. Рукоятки кинжалов, торчащие в груди умерших, равно как и положение их рук, неоспоримо указывают на то, что эти люди покончили жизнь самоубийством, а следы разложения (*пролежни, высыхание оболочки глаз, зеленоватый цвет кожи, покрытой трупным жировоском*) свидетельствуют о том, что это произошло \_\_\_\_ (*количество дней, прошедших с момента прихода игроков первой группы в Хайяден*) дней назад. Внезапно один из игроков второй группы ощущает сильный холод, исходящий из его (*кармана, заплечного мешка и т.п.*). Через секунду он обнаруживает в нем небольшой кусочек прозрачного камня, похожего на кафф, но сияющего ярким голубым светом. Игроки, обладающие магическими навыками, ощущают огромную силу, исходящую от этого камня – силу, сравнимую разве что с тем потоком голубого огня, который вырвался из подземного озера во время пожара ночлежка «У Карпенса». Прежде чем наши герои смогут что-либо предпринять, со столика, стоящего около кровати, начинает бить яркий голубой свет. Подняв головы, наши герои обнаруживают, что на нем появился кусок светящегося голубого камня, аналогичный тому, что только что был обнаружен в вещах игроков второй группы (*ранее столик был пуст*). Дальнейшее развитие событий происходит стремительно и неотвратимо – между двумя кусками камней (*тем, что находится у игроков второй группы и тем, что лежит на столе*) проскакивает мощный разряд голубого огня. Раздается гулкий звон (*похожий на тот, который игроки ранее слышали в момент попадания столба голубого огня, бывшего из подземного озера, в светило*). Дом заполняется ярким голубым светом, по комнатам проносится ледяной ветер, захлопывающий все двери. Пол, стены и окна этого дома на глазах покрываются толстой ледяной коркой. Холод становится невыносим – во избежание травм игрокам необходимо как можно быстрее закрыться теплой одеждой, защищая открытые участки тела (*лицо, руки*). Куски голубого камня, бешено сверкающие потоками искр, исторгают из себя немыслимое количество магической энергии. Игроки не смогут удержать в руках свой осколок камня – тот падает на пол и закатывается под кровать. Через несколько секунд ледяной ветер, носящийся по дому, стихает. Выпутавшись из одежды, игроки обнаруживают, что тела, лежавшие ранее на кровати, слегка подергиваются. Покинуть дом невозможно – он замурован толстым слоем льда, пробить который не может ни один из игроков. Двери между комнатами также заморожены льдом, однако при большом усилии их можно выбить. Воздух внутри дома охлажден примерно до –30 градусов – изо рта игроков вырываются струйки пара, вокруг их голов

кружатся и медленно оседают вниз изящные белые снежинки. Все предметы в доме покрыты изморозью (*пол в некоторых местах довольно скользкий*).

Подойдя поближе к кровати, игроки обнаруживают, что тела, составляющие полную копию игроков первой группы (*вплоть до родинок и старых шрамов*) лежат неподвижно, но при этом слегка изменили свое положение.

Внезапно глаза мертвецов открываются – в них бешено сверкает голубое пламя. Спрыгнув с кровати, ожившие игроки первой группы выхватывают свое оружие и с нечеловеческой силой нападают на наших героев (*игроков первой и второй группы*). Их сила, ловкость и мастерство владения оружием превосходят аналогичные характеристики настоящих игроков первой группы примерно в полтора раза. Кроме того, ожившие мертвецы совершенно неуязвимы для любых видов физического воздействия (*из ран на их телах вырывается голубой огонь, немедленно заживляющий все повреждения*). Магия игроков действует в полную силу (*будто они не находятся в Хайядене*), однако не оказывает на мертвецов никакого заметного влияния (*сила, пробудившая их к жизни, гораздо мощнее магии любого из игроков*) и не влияет на стены дома (*игроки не могут телепортироваться или иным образом покинуть это помещение*).

По дому развешано много зеркал, покрытых инеем, но все же способных довольно четко отразить крупные объекты. Если мертвецы, сражающиеся с нашими героями, отразятся от любого зеркала (*или иной зеркальной поверхности*), оно зазвенит и лопнет, разлетаясь вокруг мелкими острыми осколками.

В ходе боя игроки могут заметить, что мертвецы пытаются оттеснить их от двух осколков камней, между которыми по-прежнему продолжают проскакивать мощные разряды магической энергии.

Это сражение невозможно выиграть силой. Мертвецы будут постепенно брать верх над игроками, убивая их поодиночке. Они не чувствуют усталости, боли или сожаления. Они не могут говорить, однако в бою издают страшные крики – из их ртов вырываются всполохи голубого огня, способные заморозить их противников, если те находятся в непосредственной близости от мертвецов. Взор их светящихся пронзительным голубым светом глаз режет как бритва – наши герои, встретившиеся с мертвецами взглядом, рискуют потерять свое зрение.

Если игроки погибнут в этом бою, последний из них умрет не сразу – лежа на заледеневшем полу и, истекая кровью, он увидит, как мертвецы берут тела наших героев и переносят их на кровать. Сделав это, они уходят за дверь – их шаги затихают где-то внизу, на первом этаже. По воздуху начинают пробегать малозаметные волны, будто круги на воде. Осколки голубых камней (*под кроватью и на столе*) внезапно исчезают, будто тают в воздухе. Вместе с ними пропадают все следы боя и восстанавливается обычная обстановка этого дома. На лестнице, ведущей на второй этаж, раздаются чьи-то торопливые шаги. Сознание умирающего начинает меркнуть – и сквозь предсмертную пелену он видит, как в спальную забегают какие-то вооруженные люди, растерянно останавливающиеся у порога и разглядывающие тела наших героев, лежащих на кровати. Чей-то удивленный голос говорит: «Что здесь произошло? Был такой шум, будто кто-то дрался... Неужели они убили друг друга? Из-за чего?». Тьма накрывает умирающего игрока – в последнюю секунду он видит, как от группы вошедших отделяется один неприметный человечек (*судя по росту и длинной густой бороде – явно гном*). Незаметно проскользнув к кровати, он склоняется над ней, внимательно изучая вещи игроков и тихо ворчит: «Я знаю из-за чего. Проклятье! Где же он? Куда они его подевали?»

Для успешного завершения первой части данного модуля игрокам необходимо завязать бой с мертвецами и добраться до двух осколков голубых камней, лежащих в спальне. Эти артефакты нельзя уничтожить обычными средствами – оружие при ударе о них ломается, а любая магия поглощается без следа. Если игроки совместят эти осколки друг с другом, камни потухнут и с тихим потрескиванием распадутся, оставляя после себя пригоршню медленно гаснущих голубых искр. Мертвецы тут же остановятся и упадут на пол – сияние их глаз потухнет, оружие выпадет из окоченевших рук, а изо рта вырвется дикий рев, который эхом отразится от заледеневших стен дома и пронесется по его комнатам, погаснув где-то на первом этаже. От этого звука лед начнет крошиться и лопаться, опадая вниз целыми кусками. По воздуху побегут какие-то странные волны – будто жаркое марево от полуденного зноя пройдет по дому, и с каждой новой волной тепла будут исчезать предметы, связанные с этим боем. Первыми испарятся мертвецы и их вещи. Затем восстановятся повреждения от боя (*сломанная мебель, разбитые вазы и картины*), заживут раны наших героев, исчезнет лед на стенах. Последняя волна накроет наших героев всепоглощающим огненным жаром – не в силах сопротивляться ему, они упадут на пол и потеряют сознание.



**Несогласие игроков первой группы взять задание мэра (День 2)**

Если игроки первой группы продолжают отказываться от предлагаемого мэром задания, Эарл Танкерт настраивает толпу против них, объявляет наших героев «подозрительными типами» и предлагает немедленно покинуть Хайяйден. Из толпы стихийно формируется отряд сопровождения (*подозрительные, хорошо вооруженные личности*), в этот же день уводящий игроков первой группы к перевалу через горы. Обнаружив, что все выходы из Хайяйдена закрыты снегом, группа сопровождения разбивает лагерь у подножия гор и ночью вероломно атакует наших героев. Пользуясь своим численным превосходством и эффектом внезапности, нападающие жестоко убивают всех игроков первой группы с целью хищения их личных вещей. Впоследствии, мэру будет доложено, что игроки успешно покинули Хайяйден.

В этом случае вторая группа игроков не приходит в сознание и умирает от ран через несколько часов после убийства игроков первой группы (*на усмотрение ведущего игрокам второй группы могут помочь сердобольные граждане Дарреда, оплатившие их лечение и таким образом обеспечившие им дальнейшую игру по этому модулю, целесообразную только в случае выживания игроков первой группы – см. ниже*).

На усмотрение ведущего игроки первой группы могут выжить после вероломного нападения своих сопровождающих (*победить их в бою*) и вернуться в Дарред, сообщив всем о невозможности покинуть Хайяйден через перевалы ввиду закрытия последних снегом. В этом случае (*а также в случае выживания игроков второй группы – см. выше*) Эарл Танкерт может повторно предложить им выполнение задания по розыску лиц, устроивших покушение на игроков второй группы. Если игроки по прежнему будут упорствовать в своем нежелании заключать с мэром контракт, ведущему будет необходимо разрешить им покинуть Хайяйден через горные перевалы, которые откроются на следующий месяц. **При этом развитие основной сюжетной линии остановится и игроки фактически не смогут участвовать в каких-либо приключениях этого модуля, кроме дополнительных.**

**Если игроки не объединятся в одну группу после получения задания у мэра**

В том случае, если игроки двух групп решили не объединяться в одну команду и начали проходить модуль порознь друг от друга, ведущий должен иметь ввиду, что Эарл Танкерт будет покровительствовать любому человеку, выполняющему его контракт с игроками первой группы – следовательно, игроки второй группы (*новички*) фактически могут начать выполнение задания мэра, опережая в этом игроков первой группы.

Однако ведущему следует помнить, что сюжет модуля построен таким образом, что его первая глава может быть пройдена **только первой группой игроков**. Вторая группа игроков, не успевшая вовремя встать на основной сюжетный путь этого модуля, может присоединиться к первой группе игроков в любом месте первой главы модуля, а до этого испытывать любые дополнительные приключения, описанные в конце данной главы.

**Если игроки захотят раскрыть свое задание Совета Магов**

Если во время разговора с мэром, а также на протяжении всего последующего модуля игроки захотят раскрыть суть задания Совета Магов (*в том числе сделав это публично*), мэр (или иные слушатели) реагируют сдержанно-удивленно и решают собрать на следующий день в ратуше Городской Совет, целью которого будет расследование этих странных сведений, полученных от игроков. Однако ведущему следует позаботиться о том, чтобы игроки не дожили до следующего дня – ночью к ним приходит группа наемных убийц, действующих тихо и ловко (*засорившийся дымоход, яд, кинжал, удавка, пожар в доме или иные средства убийства*). У наших героев нет шансов спастись, так как покушение заказано лицами, осуществлявшими по поручению Совета Магов наблюдение за игроками первой группы – а игроки второй группы будут ликвидированы как лица, связанные с игроками первой группы (*контракт игроков первой группы с мэром города вызвал у наблюдателей Совета Магов естественные подозрения по отношению к игрокам второй группы*).

**Неоказание мед. помощи игрокам второй группы.**

Если игроки первой группы пренебрегли договоренностью с мэром Танкертом и не оказали никакой помощи игрокам второй группы, последние на усмотрение ведущего могут либо прожить еще один день (*для того, чтобы игроки первой группы все же начали лечение пострадавших*), либо умереть через несколько часов после своего доставления в Дарред. Их смерть влечет за собой сильное общественное недовольство – узнав о ней, мэр присылает за игроками первой группы большую и хорошо вооруженную группу



наемников Гильдии. Они арестовывают игроков первой группы и ведут их на суд в ратушу. Предъявляемые обвинения – неисполнение контракта, публично заключенного игроками первой группы с мэром, повлекшее за собой смерть третьих лиц. Правосудие вершится довольно быстро и в конечном итоге игроки первой группы приговариваются к принудительной высылке из Хайядена (что вызывает немалое удивление у присутствующих на суде зрителей, ожидавших смертного приговора), которая будет осуществлена через несколько недель – сразу после того, как теплый южный ветер растопит снег на перевалах и сделает их проходимыми. До этого времени игроки первой группы содержатся в холодном подвале ратуши, где они регулярно получают воду и еду. После освобождения перевалов от снега высылка игроков поручается членам Гильдии наемников, которые (на усмотрение ведущего) могут ограбить и убить наших героев (см. выше). **В любом случае, подобный вариант развития событий автоматически означает конец игры по данному модулю.**

**Рекомендуемое музыкальное оформление первой главы модуля**

| Начало модуля. Прибытие игроков в Хайяден.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------|
| Исполнитель                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Альбом             | Песня           |
| Anathema                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Bad Religion cover | Better off dead |
| <p>I'm sorry about the sun,<br/>How could I know that you'd burn?<br/>And I'm sorry about the moon,<br/>How could I know that you'd disapproved,<br/>I'll never make the same mistake,<br/>The next time I create the universe<br/>I'll make sure we communicate at length<br/>But until then . . . better off dead,<br/>A smile on the lips and a hole in the head,<br/>Better off dead, yeah better than this,<br/>Better off dead, yeah better than this,<br/>Take it away cause there's nothing to miss</p> <p>I'm sorry about the world,<br/>How could I know you'd take it so bad?,<br/>And I'll never make the same mistake,<br/>The next time I create the universe<br/>I'll make sure you participate<br/>But until then . . .<br/>Better off dead, yeah better off dead,<br/>Why don't you try pushing daisies instead<br/>And I'll never make the same mistake,<br/>The next time I create the universe<br/>I'll make sure we communicate, just in case</p> |                    |                 |

## Второй день игры. Встреча игроков с девочкой Валой.

**Исполнитель**  
**My dying bride****Альбом**  
**Dreadful hours****Песня**  
**My hope the destroyer**

Weeping with you. Arms around them  
Flowing with you. Without your men  
Keeping with you. Feeling their shiver  
Drowning with you. Deep in this river

Tired and lonely. Sitting and staring  
Weak and filthy. No longer caring  
Wasting to nothing. The rubble of you  
Hoping for something. Poison where love grew

People. Feel her mind  
She is broken  
People. Fill your eyes  
Her body is broken

Leave me be, with my memories  
I can still see all the lovers of me  
I still know those feelings

You're still mine, my lover  
I watch over you  
Goodbye my lover  
No sorrow. Please, no tears

Holy and fallen. Watch yourself die  
Fade and wither. Long lost the fight  
Tremble to sleep. Her man long gone  
Years, and still weeps. Never forgotten

**Шестой день игры. Встреча игроков с Ильнарой Айлин на турнире.****Исполнитель**  
**Sentenced****Альбом**  
**This cold white light****Песня**  
**You are the one**

You're the light at the end of the tunnel  
The beacon fire in the dark  
The glimmer of hope and truly the meaning of my life

I say this with all of my heart

You are the only one for me  
Year to year, in words and deed  
In all this chaos you're trace of clarity  
You are the only one I see  
My first and last, my all and everything  
You are the One

When dusk falls and obscures the sky  
You're the shine of the Northern Star  
No dead of night can fade the brilliance of your light

I say this, holder of my heart

You are the only one for me  
Year to year, in words and deed  
In all this chaos you're trace of clarity  
You are the only one I see  
My first and last, my all and everything  
You are the One

You are the only one  
In the heart of winter the comfort of the sun  
You are the One, my love, You are the One

**Шестой день игры. Искажение реальности после боя с Ильнарой Айлин.****Исполнитель**  
**Tiamat****Альбом**  
**Judas Christ****Песня**  
**Summer by night**

Instrumental

**Любой день игры. Сон игроков про зеркала.****Исполнитель**  
**Pink Floyd****Альбом**  
**The final cut****Песня**  
**One of the few**

When you're one of the few to land on your feet  
What do you do to make ends meet?  
Teach...

Make them mad, make them sad, make them add two and two  
Make them me, make them you, make them do what you want them to  
Make them laugh, make them cry, make them lie down and die

| Любой день игры. Тяжелая битва (например, с орками).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                       |                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------|
| Исполнитель<br>Dark Tranquility                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Альбом<br>Damage Done | Песня<br>Final resistance |
| <p>Disaffected, left to internal struggle<br/> Let ring with the cries of disaccord<br/> They told of outposts firm as trees<br/> Whispers laid no basis for<br/> the plunge to the chasm depths<br/> Seen none, nor felt the safety<br/> perimeter alarm</p> <p>I see the bearings of disaster</p> <p>What can you tell me of the inside<br/> it is as bright as all can see?</p> <p>To make a chemical stand<br/> a final front to the days ahead<br/> In attempt to take their mineral estrangement<br/> Smothered by the numeral that<br/> haunts each weakling day</p> <p>Request for countermeasures<br/> to state claim of this my cavern<br/> None to take and none be given<br/> as the window breaks to black<br/> A process left to solitude<br/> is the action left undone<br/> Answers left to echo<br/> in the silent halls of none</p> <p>Cast down the hopes and aspirations<br/> Shut the windows tight<br/> Everybody said NO<br/> Reset your fears and good intentions<br/> Barred up your life<br/> Everybody said NO</p> <p>This is the final resistance</p> |                       |                           |

| Любой день игры. Путешествие игроков по Хайядену.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                        |                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------|
| Исполнитель<br>Tiamat                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Альбом<br>Judas Christ | Песня<br>Too far gone |
| <p>I've been through all of this a million times before<br/> Seems all my demons got me knocking on hell's door<br/> I know it's too late to regret what I have done<br/> But I still love you like the morning loves the sun</p> <p>Too far gone to see the light<br/> And I will never ever leave this place alive<br/> Too far gone to see the light<br/> No I will never ever leave this place alive</p> <p>I guess it's fair to say that this round is on me<br/> Caribbean blue has turned to blackest misery<br/> I've put a velvet cloth on everything we've done<br/> But I still love you like a bullet loves the gun</p> |                        |                       |



## Любой день игры. Путешествие игроков по Хайядену.

Исполнитель  
TiamatАльбом  
Judas ChristПесня  
Heaven of high

While the rest of you are sleeping safe and sound  
I'm on the run, I'm on the wing  
Climb the selling when the walls are falling apart  
I'm the one to blame for everything

A substitute for God, a sacred muse  
The hell with it, it's just a lame excuse  
Everything I ever used I have abused

All I live for is my heaven of high  
I'll be there when the sun goes down

Withered Jimsonweed, a night on bad speed  
This purple haze works in mysterious ways  
Wait another day to wash my sins away  
In another time, in another place

## Девятый день игры. Разведка пиратского острова на озере Илид.

Исполнитель  
Theatre of tragedyАльбом  
AssemblyПесня  
Motion

I run as fast as I can  
To get a ride  
To ride on this wave is all I dream of  
I want to catch up with the distant sight  
I create my speed the way I breathe

I can move  
I can fly  
I can fly, I can float, I can fly  
I can groove, I can move so high in the sky  
So high in the sky

I swim as far as I can  
To reach the tide  
To be in that wave is all I long for  
I take my power from my own arms  
I sustain this pain 'cause I can't cry  
I swim as far as I can  
To reach the tide  
To be in that wave is all I long for

I can move  
I can fly  
I can fly, I can float, I can fly  
I can groove, I can move so high in the sky  
So high in the sky

| Любой день игры. Музыка в таверне.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                |                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------|
| Исполнитель                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Альбом         | Песня                           |
| Blind Guardian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Blind Guardian | The bard's song (in the forest) |
| <p>Now you all know<br/>The bards and their songs<br/>When hours have gone by<br/>I'll close my eyes<br/>In a world far away<br/>We may meet again<br/>But now hear my song<br/>About the dawn of the night<br/>Let's sing the bards' song</p> <p>Tomorrow will take us away<br/>Far from home<br/>None will ever know our names<br/>But the bards' songs will remain<br/>Tomorrow will take it away<br/>The fear of today<br/>It will be gone<br/>Due to our magic songs<br/>There's only one song<br/>Left in my mind<br/>Tales of a brave man<br/>Who lived far from here<br/>Now the bard songs are over<br/>And it's time to leave<br/>None should ask You for the name<br/>Of the one<br/>Who tells the story</p> <p>Tomorrow will take us away<br/>Far from home<br/>None will ever know our names<br/>But the bards' songs will remain<br/>Tomorrow all will be known<br/>And You're not alone<br/>So don't be afraid<br/>In the dark and cold<br/>'Cause the bards' songs will remain<br/>They all will remain<br/>In my thoughts and in my dreams<br/>They're always in my mind<br/>These songs of hobbits, dwarves and men<br/>And elves<br/>Come close Your eyes<br/>You can see them, too</p> |                |                                 |

## Десятый день игры. Бой с чудовищем Мортюра Карпенса.

**Исполнитель**  
**In flames****Альбом**  
**Reroute to remain****Песня**  
**Cloud connected**

People like you  
You live in a dream world  
You despise the outside  
And you fear you're the next one

It's in your dream  
There's just one question  
Should I kill?  
Or should I be left behind?

Sick and tired  
Of all your complaints  
This is the hour  
We bring it down

[Chorus:]

I've come to realize  
Every little glimpse, you fade  
I was told that I could fly  
When least expected, cloud connected

[Verse:]

You seem to be  
So introverted  
How come we fail?  
With all that is given?

You crossed the line  
You remember my name  
Time runs backwards  
As long as you are heading that way

## Одиннадцатый день игры. Пожар ночлежки «У Карпенса».

**Исполнитель**  
**In flames****Альбом**  
**Reroute to remain****Песня**  
**Free fall**

Mirror, mirror  
How far will I go?  
Despite the foundation I am falling  
Sweet reflection  
Will you save a place for me?

Where am I heading?  
Could you grant me a haven?  
For what?  
I am punished could I ever repent?

Mother Nature, I'm wide open  
Waiting for you to move me

Don't keep it from me  
This is a free fall

[Chorus:]

I never seem to understand  
The time, the place and who I am  
Define a way to stay alive  
It's like I'm living a lie

[Verse:]

Father time every time I stop and feel  
You're there to tell me I'm already late



| Одиннадцатый день игры. Бой с зомби.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                             |                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------|
| Исполнитель<br>In flames                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Альбом<br>Reroute to remain | Песня<br>System |
| <p>I cannot frame, that's why I lose control<br/>I aim, I stumble and I fall<br/>Our adaptation can't be faithful<br/>Your world does not attract me</p> <p>This is the end you see<br/>There is no more truth in me<br/>As if you would deserve it<br/>You are my enemy</p> <p>I can't ignore the way you make me bleed<br/>I hate when you throw my thoughts against the wall<br/>Got to wake up and make a stand<br/>The desperation forces another mistake</p> <p>I count again<br/>I know who to blame<br/>My life in vain<br/>Who said I was sane?</p> <p>[Pre-Chorus:]</p> <p>Follow your instinct<br/>It usually takes you home<br/>Don't let these words tear you down</p> <p>You see me hanging<br/>By the end of the rope<br/>I tell you...</p> <p>[Chorus:]</p> <p>Slow I go<br/>And the wait seems to be over<br/>All that I know<br/>Is that my life has become such a waste for you</p> <p>[Verse:]</p> <p>I blame and run, sadly all too often<br/>I dive into the day without your sympathy<br/>I tend to try but lack the focus<br/>Becoming a distant memory</p> <p>What once was is quickly forgotten<br/>All wrapped up inside<br/>Delete all resemblance<br/>I feel your relief</p> |                             |                 |

## Глава 2

*В которой игроки находят дерево с золотыми листьями, встречаются с гномами, разговаривают с древней горой, пробуждают могучего демона, вызывают извержение вулкана, убивают тысячу человек и спасают вселенную от гибели.*

День 1:

Золотая тишина

**Это уже реальность. Это еще не сон**

Тишина. Тишина и звуки. Звуки и тишина. Звуки.

Игроки просыпаются от настойчивого стука в дверь. Они обнаруживают себя лежащими на той же самой кровати в том же доме, где они нашли мертвые тела игроков первой группы и где с ними произошли вышеописанные странные события, включавшие в себя бой со своими двойниками и уничтожение двух осколков сердца зимы, ранее скрытых от глаз наших героев. Игроки страдают от сильного похмелья – по всему дому видны следы вчерашней пьянки (*бутылки, лужи вина, рвоты, остатки трапезы на столе*). Судя по звукам с улицы, близится вечер.

Справившись с головной болью, игроки понимают, что кто-то барабанит во входную дверь уже несколько минут, и судя по всему не желает уходить. Открыв ее, они впускают в дом высокого загорелого человека, отличавшийся своим гортанным говором и длинными висячими усами. Увидев следы вечеринки, он начинает громко ругать игроков, укоряя их в том, что они «едва успев снять дом внаем, уже загадили его, а ведь это, прошу заметить, центр города, уважаемый район – что подумают обо мне соседи?»

Игроки могут выяснить, что вошедшего зовут «господин Юважед» – он является хозяином этого дома, равно как и ряда иных домов в центре Дарреда.

Успокоив Юважеда (*в дело могут пойти деньги или извинения*), игроки могут расспросить его о происходящем (*эти же самые сведения они могут получить и из любых других источников – в таверне, на улице и т.п.*), в результате чего выяснят, что:

1. Игроки прибыли в Дарред вчера вечером. Случайно познакомившись с Юважедом, они сняли у него дом в центре города, заплатив за неделю вперед. Этим же вечером наши герои, порядком уставшие после длительного перехода через горы, решили устроить себе небольшой праздник – купили большое количество вина и разнообразной снэди, заперлись у себя в доме и не выходили до сегодняшнего утра, чем вызвали немалое беспокойство Юважеда, побудившее его навестить своих постояльцев и узнать – не случилось ли с ними чего плохого?

2. Никто и никогда во всем Дарреде не слышал о Бирри Тойлзе. За последние несколько лет никто не покупал в Дарреде голубятен и не занимался разведением голубей.

3. В ущелье «Хребет дракона» все спокойно – там не происходило никаких случайных происшествий или, хуже того, убийств.

4. Никто и никогда не слышал о ночных демонах, убивающих охотников по всей округе. Все охотники благополучно работают в своих избушках и исправно приносят в Дарред свежую дичь.

5. Ночлежка «У Карпенса» сгорела этой ночью вместе со своим хозяином – Салли Болтингом (*как ни странно, тело последнего так и не удалось обнаружить, хотя кто-то из очевидцев утверждал, что из огня вышел статный молодой человек, который как ни в чем ни бывало стряхнул с себя пепел, огляделся по сторонам, усмехнулся и... исчез!*). На месте пожара сейчас находится большой котлован, заполненный водой (*по всей видимости, образовавшейся от растаявшего подземного озера*), обгоревшими кирпичами и бревнами. Несколько бывших постояльцев ночлежки нырнули туда, надеясь выловить что-либо ценное из своих пожитков. Назад вернулись не все – а те, кто благополучно всплыл наверх, рассказали, что на глубине около пяти метров на дне подземного озера имеется широкий колодец, уходящий куда-то вглубь. Все попытки промерять этот колодец были безуспешны – казалось, у него не было дна. В итоге подземное озеро было решено засыпать – по распоряжению мэра города сегодня были начаты земляные работы, которые сейчас уже почти завершены. На месте ночлежного дома купцы будут строить жилой дом, предназначенный для размещения obsługi своих караванов (*охранники, погонщики быков, и т.п.*).

Другими словами, от событий, что происходили с игроками в первой части (*кроме пожара ночлежного дома*), не осталась и следа.

Исследовав свои вещи, игроки не обнаружат в них тех странных артефактов, которые имелись у игроков второй группы в первой части модуля. Помимо уже знакомого свитка - рекомендательного письма Альдуса Ниведина, адресованного Эарлу Танкерту (*описывавшего игроков как опытных наемников, способных решить любую проблему*), игроки обнаружат еще один небольшой свиток, тщательно спрятанный среди одежды одного из них. Этот документ содержит инструкции Совета Магов, предписывающие игрокам осуществлять борьбу с преступностью Дарреда, отслеживать каналы контрабанды каффа и вести розыск некоего Мортура Карпенса – мага, пропавшего много лет назад и возможно скрывавшегося в Хайядене. Постскриптом рекомендовал игрокам надежно спрятать этот свиток, либо уничтожить их при возникновении опасности разглашения содержания инструкций Совета Магов.

Если игроки решат явиться к мэру и предъявить ему свои рекомендации, им будет необходимо объявить цель своего визита (*вручение рекомендательных писем*) охраннику ратуши. Поднявшись в кабинет Эарла Танкерта, наши герои застанут его за чтением некоего письма. Как и в первой части модуля, мэр выглядит расстроенным и подавленным, не обращает внимания на игроков и постоянно бормочет: «Беззаконие! Куда катится этот мир!». Оторвавшись от своих тяжких дум, Танкерт спрашивает у игроков цели их визита. Если те пытаются обмануть его (*избежать предъявления рекомендательного письма*), мэр с улыбкой заявляет: «Господа! Полно вам ходить вокруг да около! Слуга объявил мне, что у вас есть ко мне рекомендации, которые надобно предъявить – я в вашем полном распоряжении».

Если игроки придумают причину, по которой можно избежать предъявления рекомендательных писем, дальнейшая встреча с мэром будет скоротечной – он объявит о том, что у него мало времени, и вежливо, но настойчиво выпроводит наших героев.

Прочитав рекомендательные письма наших героев, мэр отреагирует на них так же, как и в первой части: вначале волнение и шок, затем полный контроль над собой и тщательная дозировка эмоций.

Убрав рекомендации игроков в шкатулку, мэр тонко улыбается и предлагает игрокам задание, «достойное их доблести и умения», особо подчеркивая то, что вознаграждение за выполнение этого поручения составляет довольно крупную сумму (*примерная стоимость полной экипировки одного бойца*).

Если игроки согласятся выполнить задание мэра, он сообщит им, что у его жены скоро день рождения, на которое она желала бы получить ветку одного волшебного растения, называемого «Хосалидовым деревом». По словам мэра, это дерево фигурирует в сказках, рассказываемых первопроходцами. Из этих отрывочных сведений можно понять, что Хосалидово дерево представляет собой огромный дуб, усыпанный листьями из чистого золота. Этот дуб вырос на месте гибели рыцаря по имени Хосалид – одного из тех героев, кто первым пришел в Хайяден и стал сражаться с древним злом здешних диких мест, расчищая дорогу первопроходцам. По преданиям, это дерево растет неподалеку от старых развалин безымянного замка, построенного где-то невысоко в горах на севере Хайядена. Об этих местах ходит дурная слава, поэтому мэр рекомендует игрокам быть как можно осторожнее.

Если игроки не соглашаются на задание мэра, последний остается весьма недовольным и в довольно грубой форме выпроваживает их вон, сообщив напоследок: «Оказывается, даже мой друг Альдус может ошибаться в людях. Я крайне разочарован в вас и надеюсь, что вы как можно скорее покинете Хайяден – здесь не место таким людям». Покинув мэра, игроки могут продолжать игру в нормальном режиме (*задание, которое они могли бы получить у Эарла Танкерта, не влияет на развитие основной сюжетной линии*). Повторное получение этого задания (*и вообще каких-либо поручений*) у мэра невозможно – он будет отказывать игрокам в приеме, находя для этого благовидные предлоги.

Вечером этого же дня в Хайядене начнется резкое похолодание, а ближе к ночи пойдет обильный снегопад, который, как и в первой части модуля, закроет перевалы, не давая игрокам ни малейшего шанса покинуть этот регион.

### **Глупость и упрямство**

Если игроки откажутся от выполнения поручения мэра, то при должной наблюдательности они вскоре могут обнаружить за собой слежку – члены Гильдии наемников незаметно сопровождают их повсюду, выпрашивая дарредцев о поведении и привычках наших героев, собирая про них все известные факты и пытаясь найти какой-либо компрометирующие сведения (*возможна кража инструкции Совета Магов из вещей игроков*).



Проведя небольшое расследование игроки могут выяснить, что Гильдию нанял мэр, поручив ей собрать как можно больше сведений о жизни игроков.

Проведя дополнительное расследование (*например, подкупив или допросив с пристрастием следящих за ними агентов Гильдии*) игроки могут узнать, что, по мнению мэра наши герои были как-то связаны со смертью его друга Альдуса Ниведина, погибшего от руки государственных палачей (*известие о которой он получил письмом непосредственно до встречи с ними*), однако тот факт, что игроки повели себя довольно странно и не стали придерживаться своей легенды (*«профессиональные наемники»*), отклонив выгодное, но смертельно опасное поручение мэра, говорит о том, что данная история требует дополнительного расследования. По словам мэра, согласие игроков на выполнение задания мэра красноречиво свидетельствовало бы о том, что Совет Магов специально подослал их к нему для того, чтобы вручить рекомендательные письма от хорошего друга Альдуса Ниведина. При этом Совет Магов прислал ему известие о смерти Альдуса. Все бы говорило о том, что Совет Магов планировал «подставить» игроков и спровоцировать мэра на расправу над ними, а это (*казнь государственных агентов*) дало бы официальный повод для ввода правительственных войск в Хайяден и установления жесткого контроля над добычей каффа в регионе. Одолеваемый этими подозрениями, Танкерт предложил игрокам одно опасное задание – смерть наших героев была бы естественной и никак не связанной с мэром, и это не дало бы государству повод для агрессии против Хайядена. Однако они почему-то не стали играть свою роль наемников и отказались от работы на мэра, что свидетельствовало о том, что догадки последнего относительно планов Совета Магов могли быть неверны.

В отсутствие достоверных сведений о намерениях Совета Магов относительно Хайядена и истинной роли игроков в этой игре мэр опасается предпринять какие-либо решительные шаги по их устранению и желает собрать больше сведений о происходящем. При этом Эарл Танкерт велел Гильдии наемников готовиться к возможной войне с государством (*усиление активности Гильдии наемников станет заметным на следующий день после того, как игроки откажутся от задания мэра*). Деньги на снаряжение бойцов Гильдии были собраны богатыми семьями Дарреда и мэром – лицами, не желавшими отдавать свою власть над Хайяденом государству.

### **Золотые листья Хосалида**

Собирая сведения о Хосалидовом дереве (*в тавернах, у старожилов и охотников*), игроки могут узнать, что большинство жителей Дарреда относится к этой легенде довольно серьезно. Имеются документальные доказательства – летописные книги ратуши, скудные записи которых повествуют о подвигах рыцаря по имени Хосалид, пришедшего в Хайяден около сотни лет назад и погибшего где-то на севере в неравном бою с древними чудовищами, некогда населявшими этот край. Кроме того, игроки могут узнать текст колыбельной, которую до сих пор иногда поют детям в Дарреде:

Спи малышка - лишь во сне, Хосалид придет к тебе  
Он возьмет тебя к ручью, баю баюшки-баю  
Золотой листок сорвешь – и немедленно умрешь  
Спи скорее, засыпай, обо мне не забывай.

Наводя справки о развалинах замка, затерянных в горах на севере Хайядена, игроки могут узнать, что это сооружение было построено здесь с самого начала освоения Хайядена. По смутным слухам, этим замком владел один могущественный маг, прибывший в Хайяден для того, чтобы практиковать здесь свое таинственное ремесло. Маг жил затворником, не принимая у себя посетителей и избегая появляться в Дарреде, бывшем тогда еще небольшой деревенькой. Покров тайны, скрывающий его деятельность, породил множество слухов, однако несомненным было лишь одно – магия, которая творилась за этими высокими каменными стенами, носила на себе печать зла. До наших дней дошли леденящие кровь истории о странных существах, бродивших в окрестностях замка и оглашавших соседние с ним леса тоскливыми голодными воплями. Около сотни лет назад в замке произошло какое-то трагическое событие, которое повлекло за собой его частичное разрушение. Хозяин замка исчез, и с тех самых пор его больше никто не видел. Дурная слава этих мест сохранилась и поныне – даже по прошествии сотни лет охотники все еще опасаются навещать в эти недобрые места, поговаривая между собой, что иногда по ночам развалины замка испускают зеленый огонь, откуда-то из-под земли слышен звук барабанов, а по лесам бродят полуразложившиеся мертвецы.

Расспросив охотников, игроки могут узнать путь до горного замка – с каменистой пустоши (*что к востоку от Дарреда*), на северо-восток через лес идет небольшая тропинка, постепенно теряющаяся в траве. Эти места безопасны для путника – многие горожане в теплые периоды навещают сюда за грибами и ягодами. Через лес необходимо идти так, чтобы гора Хайяд все время оставалась за спиной. Примерно через три часа пешего пути лес начнет превращаться в глухую чащу, которая простирается вдаль до самых пограничных гор. Через эту чащу идти крайне нежелательно – ее деревья представляют из себя остатки древнего хайяденского леса, под беспросветными кронами которого до сих пор сокрыта какая-то непостижимая разумная сила, насылающая на путников тяжкий морок, сбивающая их с дороги и заводящая их в овраги, глухие топи или, того хуже – в лапы к хищным зверям. От дремучей чащи следовало повернуть влево и следовать на северо-запад. Примерно через два часа ходьбы по лесу земля под ногами станет вязкой и влажной – это верный признак того, что игроки идут в верном направлении. Как только следы ног начнет заполнять вода, необходимо повернуть на север и слегка углубиться в древний лес, который вскоре немного поредеет и расступится, освобождая место для десятка небольших озер, связанных друг с другом мелкими ручейками. Здесь следовало смастерить себе плот, однако ни в коем случае не использовать для него старые деревья – иначе это может рассердить древний лес и навлечь на игроков его гнев: корни деревьев будут незаметно вылезать из-под земли и сбивать наших героев с ног, погнившие стволы деревьев будут внезапно падать на головы незадачливых путников, а из темноты лесной чащи вдруг выпрыгнет редкий в этих местах огромный горный волк, бесшумно хватающий свою жертву за горло и утаскивающий ее к себе в логово еще живой и трепещущей от страха...

На плоту необходимо будет следовать по озерам на север. Путь игроков пролегает по затопленному лесу – той самой древней чаще, которая представляла бы немалую опасность для игроков, решивших проделать по ней по ней пеший путь. Игрокам не следует пугаться ни странных звуков, раздающихся в холодной темноте, клубящейся среди старых деревьев, ни зеленоватых огней, вспыхивающих у их корней – до тех пор, пока они передвигаются по воде, древний лес не может причинить им никакого вреда.

Последнее из озер, до которого сможет добраться плот наших героев, лежит почти у подножия северных гор Хайядена. От этого озера берет начало небольшой светлый ручеек, дно которого выстлано белой галькой. Здесь игрокам следует пристать к берегу и отправиться на север вдоль берега этого ручья, по прежнему не углубляясь в окружающую их лесную чащу. Примерно через полчаса ручей выходит на большую солнечную поляну, лежащую прямо у подножия высоких северных гор, и исчезает в скалах. По слухам, развалины старого замка должны находиться где-то неподалеку от этой поляны. Игрокам следует иметь в виду, что замок совершенно незаметен для наблюдателя, стоящего внизу (*у подножия гор*). Передвигаясь по древнему лесу, растущему вокруг этой поляны, следует соблюдать крайнюю осторожность и стараться не останавливаться там на ночлег без крайней необходимости.



### Дивный сон

Следуя данным инструкциям, игроки могут добраться до указанной лесной поляны, потратив на это около 6 часов (*желательно выйти из Дарреда рано утром с тем расчетом, чтобы прибыть на место к полудню*). Если они сойдут с дороги и попадут в древний хайяденский лес, они могут попасть под его чары, потерять ориентацию в пространстве и заблудиться. Последствия такого варианта развития событий аналогичны тем, что были описаны в самом начале первой части модуля (*игроки приходят в Хаййден, но сходят с основного тракта, ведущего в Дарред, и попадают во внезапную снежную бурю*). Кроме того, наши герои могут быть атакованы крупными хищниками (волками, медведями) и ожившими мертвецами (зомби) – последние прячутся от солнца в пустых стволах прогнивших деревьев, либо в болотной трясине, и выходят на поверхность лишь после наступления темноты, оглашая лес тоскливыми криками. Эти зомби вызваны к жизни магией и не могут удаляться от северных гор к центру Хайядена – туда, где антимагические свойства каффа лишают их всех сил и волшебной энергии (*зомби, неосторожно отошедшие от горных районов на севере Хайядена, падают на землю и за считанные минуты превращаются в бесформенную кучу гнилого мяса*).



При должной наблюдательности игроки обнаружат древние развалины замка колдуна, стоящие на отвесной скале недалеко от ручья. Размеры замка невелики – всего одна полуразрушенная башня, связанная обваливающимися каменными лестницами с несколькими пристройками, окруженными низкой стеной, которая смотрит на окрестные горы недобрый взглядом из множества щелей, изуродовавших каменную кладку. Попасть в этот замок игроки не смогут ни при каких обстоятельствах – скала слишком высока, а какая-либо дорога наверх отсутствует.

Передвигаясь вдоль ручья, ведущего к поляне, игроки могут заметить одну его странную особенность – он не замерзает даже в самую лютую стужу и журчит так звонко, будто мурлыкает какую-то песню.

Ожившие мертвецы, блуждающие в окрестных лесах, боятся этой воды – если игроки плеснут на них хоть каплю, зомби с воем и хрипом рассыпаются в зловонный прах.

Попробовав воду ручья, игроки почувствуют, что она сладкая и теплая – как парное молоко. Как только игроки отопьют этой воды, их усталость исчезнет, а силы восстановятся. Такой эффект должен побудить каждого из наших героев попробовать воду ручья. Примерно через пять минут игроков, выпивших воды, станет непреодолимо клонить в сон (*в зависимости от своей выносливости и силы воли они уснут не далее чем через пять минут*).

Заснув, наши герои обнаруживают себя все на той же поляне около ручья. Независимо от текущей погоды, во сне на этой поляне царит жаркое лето, нетипичное для Хайядена – яркое солнце ласкает кожу, а легкий ветерок разбавляет полуденный зной приятной прохладой. Над головами игроков летают яркие бабочки и жужжит невидимая глазу мошкара. Поднявшись с земли, наши герои увидят на поляне огромный дуб, усеянный золотыми листьями. Дуб стоит на том месте, где ручей исчезает под скалами – его могучие корни погружены в воду, а крона достигает высоты десятка метров. Земля вокруг дуба в радиусе нескольких метров покрыта густым слоем какого-то жирного черного пепла, который, будучи взятым в руки, сильно жжет кожу, оставаясь при этом совершенно холодным.

Если игроки попытаются уйти с поляны в лес, то куда бы они не направились, они все равно вернутся к Хосалидову дереву. Ожившие мертвецы и хищные звери отсутствуют – ничто не тревожит сна наших героев.

Золотые листья, сорванные с дуба, немедленно чернеют, сморщиваются и начинают испускать черный дым, который собирается в небольшое облако, имеющее форму человеческого тела. Обладая познаниями в магии игроки поймут, что из листа

высвободилась чья-то неупокоенная душа. Сформировавшись, призрак немедленно нападает на наших героев (*его атаки проходят через броню, на него не действует обычное оружие или магия*). Единственный способ справиться с ним – плеснуть на привидение немного воды из ручья, после чего оно вспыхивает ярким светом, и возвращается назад в дерево, превратившись в золотой лист.

Если каким-либо иным образом повредить дерево, за этим последует аналогичный эффект – часть его листьев облетает и превращается в призраков, яростно атакующих наших героев.

Если кто-либо из игроков погибнет во сне, то остальные увидят, как его тело, лежащее на земле, покидает легкое сияние (*душа*), которая устремляется к Хосалидову дереву и входит в него, превращаясь в золотой лист. Атаковавший его призрак тускнеет и также исчезает в дереве, превратившись в золотой лист.

Игроки могут проснуться, вторично испив воды ручья. Однако золотые листья (*вернее, то, что от них остается после выхода призраков*) или пепел, лежащий вокруг дуба, не могут быть перенесены в реальность без разрешения Хосалида (см. ниже).

Если игроки зайдут под сень дуба и прислушаются к шепоту золотых листьев, они услышат в нем человеческие голоса – мужские, женские, детские и старческие. Речь неразличима – однако среди этих тихих, еле слышных слов выделяется один мужской голос – отчетливый и звонкий. Он зовет игроков по именам и просит их подойти поближе. Найдя этот лист, игроки могут поговорить с ним и узнать следующее:

В листе находится душа рыцаря Хосалида. Он пришел в Хайяден более ста лет назад, преследуя своего заклятого врага – некромансера Нигил`Тула, крадущего человеческие души и оживляющего мертвецов. Нигил`Тул скрылся от Хосалида в своем замке на севере Хайядена, построенном его мертвецами за считанные дни. Долгое время Хосалид ходил по свету, разыскивая злого некромансера. За время своего пребывания в Хайядене сила Нигил`Тула значительно возросла – пользуясь тем, что ни одна человеческая душа не могла покинуть Хайяден после смерти брэнного тела, сдерживаемая мощным антимагическим полем каффа, некромансер в недрах своего замка создал «Колодец душ» – артефакт, позволяющий ему пленить любую душу человека, погибшего в Хайядене, и использовать ее в своем черном ремесле.

Упорство Хосалида вскоре принесло свои плоды – он обнаружил логово Нигил`Тула и сошелся с ним в неравной схватке, кипевшей в подвалах замка неподалеку от Колодца душ. В ходе этого боя Хосалид загнал Нигил`Тула на башню его замка и низверг его вниз – к подножию скалы, у которой протекал неприметный ручей. Некромансер, получивший смертельную рану от волшебного огненного меча героя, воткнул свой деревянный посох в землю около ручья и произнес свое последнее страшное проклятье. Едва слова заклинания слетели с уст колдуна, тело Нигил`Тула взорвалось и осыпало землю черным пеплом. Из его посоха выросло огромное и уродливое дерево, чьи ветви были усыпаны окровавленными шипами, а корни отравляли воду ручья, делая ее горькой. Согласно проклятью некромансера, дерево притягивало к себе все души умерших в Хайядене людей, не давая им покоя и заставляя их и охотиться на живых, убивая тело и калеча разум всякого, кто придет в эти земли. Увидев это, сердце Хосалида преисполнилось жалости и сострадания к Хайядену и всем несчастным душам, превратившимся в слепые орудия страшной мести колдуна. Рыцарь прошептал слова благословения и вошел в воды ручья скрывшись в них навеки. Вода тотчас же сделалась сладкой и теплой, а дерево, напоенное ею, выпрямилось, сбросило ядовитые шипы и расцвело золотыми листьями. Отныне всякая душа умершего находила свой покой на этом дереве, растущем на границе реальности и сновидения. Всякий раз, когда в Хайядене кто-то умирал, на дереве появлялся золотой лист – и так продолжается уже более ста лет.

Однако мертвецы Нигил`Тула, лишённые контроля своего хозяина, стали разрушать подвалы его замка и вскоре выбрались на поверхность, мучимые жаждой свежей крови. Зло вновь бродит по земле – и это омрачает светлую душу Хосалида, который более не способен выйти на бой и уничтожить всю нечисть, порожденную злым гением некромансера.

Хосалид предлагает игрокам задание, в награду за выполнение которого он обещает им свой огненный меч. Суть задания заключается в том, что рыцарь разрешит нашим героям сорвать с его дерева одну золотую ветку и забрать ее с собой из сновидения в реальность. Кроме этого игроки должны будут набрать немного черного пепла некромансера, устилающего землю вокруг этого дерева. Игрокам будет необходимо пробраться в замок Нигил`Тула, найти Колодец душ и кинуть туда золотую ветку Хосалидова дерева – ту, где растет лист души самого Хосалида. Это уничтожит все следы присутствия колдуна в Хайядене раз и навсегда.



По словам Хосалида, вход в замок Нигил`Тула скрыт от посторонних глаз могучим волшебством, которое подчиняется только своему хозяину – некромансеру. Если взять пригоршню его пепла и кинуть его на скалу прямо под замком, откроется тайный ход в подвалы колдуна, где по сей день должен находиться Колодец душ.

Если игроки не согласятся выполнить задание Хосалида, тот разочарованно прошелестит «Ну что ж... Время даст мне других героев. Пейте воду моего ручья и уходите прочь» и прекратит с ними разговор.

Взяв ветку с дерева и пригоршню пепла с земли под ним, игроки могут спокойно покинуть это сновидение (*ветка и пепел остается с ними в реальности, причем золотые листья не вянут и не выпускают из себя души умерших*) только в том случае, если они согласятся выполнить задание благородного рыцаря.

Бросив пригоршню пепла на скалу под замком, игроки будут на секунду ослеплены сиянием, исходящим от старого камня. Раздастся громкий треск – скала расступится и откроет ступени, ведущие вниз, в темноту.

Попав в замок Нигил`Тула (*план замка остается на усмотрение ведущего*) игроки подвергнутся нападению следующих чудовищ:

- огромных пауков, плетущих свою паутину в покосившихся от времени дверных проемах;
- ядовитых змей, живущих под расшатанными плитами каменных полов;
- гигантских летучих мышей, спящих под частично обвалившимися потолками некогда просторных комнат;
- оживших мертвецов испытывающих непреодолимую жажду крови и прячущихся от солнечного света в затопленных дождевой водой подвалах замка;
- неупокоенных призраков, обитающих в стеклянных шарах, которые и изобилии расставлены по всему замку.



Добравшись до самого глубокого подвала, игроки найдут в нем большой каменный колодец, уходящий вглубь земли. В колодце клубится холодный черный туман, в котором угадываются очертания искаженных мукой человеческих лиц.

Если наши герои бросят в колодец не ветку Хосалидова дерева, а пригоршню праха некромансера, черный туман забурлит и начнет выходить наружу, заполняя все помещения полуразрушенного замка. Игроки, попавшие в такой туман, немедленно погибают. Туман расползается по окрестным лесам в радиусе десятка километров, уродуя деревья и отравляя воду в озерах. Хосалидово дерево гибнет, а ручей, текущий у его корней, превращается в поток мутной зловонной крови. Черный туман будет покрывать эти леса постоянно – днем и ночью, и всякий, кто войдет в него, потеряет свою душу и превратится в зомби, выполняющих последнее проклятье Нигил`Тула – поиск и уничтожение всего живого.

Если наши герои бросят в колодец ветку Хосалидова дерева (*с листом души самого Хосалида*), черный туман вспыхнет ярким обжигающим огнем – души людей начнут вылетать из него и растворяться в воздухе. Пламя из колодца быстро охватит замок, сжигая всю нечисть, угнездившуюся в нем. Через несколько минут после начала пожара огонь, жадно пожирающий старые камни, взойдется в небо и примет форму огромной фигуры рыцаря, которая размахнется и нанесет по замку страшный удар. Развалины убежища Нигил`Тула загудят и рухнут, а их раскаленные камни упадут вниз со скалы недалеко от поляны с Хосалидовым деревом. Пламя немедленно погаснет, а фигура рыцаря, застывшего в торжествующей позе, растворится в небе. С гибелью замка все ожившие мертвецы, населяющие окрестные леса, превратятся в бесформенную кучу гнилого мяса.

Выполнив задание рыцаря, наши герои должны вернуться к волшебному ручью. Испив его воды и погрузившись в сон, игроки вновь увидят золотое дерево. Листа души Хосалида на нем больше нет – а остальные листья не могут общаться с игроками и лишь подрагивают в такт их вопросам, указывая куда-то в сторону ручья. Последствия срыва золотых листьев с Хосалидова дерева остаются прежними – высвобождение живущей в них души, немедленно атакующей наших героев. Как и раньше, игроки не смогут вынести из этого сновидения ни одного предмета, кроме того, что будет указан ниже.

На дне ручья наши герои увидят некий блестящий металлический предмет. Подняв его, они обнаружат блестящую рукоятку большого двуручного меча, лишенного лезвия. Если эту рукоятку возьмет в руки герой, обладающий положительными личностными качествами (*в рамках характеристик персонажа, например – паладин*), она вспыхнет ярким белым светом и исчезнет. После этого данный персонаж сможет по своему желанию вызвать себе в руку волшебный огненный меч, обладающий большой разрушительной силой, но не причиняющий вреда ни в чем неповинным существам (*определяется ведущим в зависимости от конкретной игровой ситуации*).

### **Предательство и сожаление**

Если игроки обманут Хосалида и отнесут золотую ветку мэру, тот выразит неподдельное удивление, заплатит нашим героям большую сумму денег и велит им приходить позже – когда у него будут другие поручения, достойные их высокого мастерства. Кроме того, Эарл Танкерт попросит игроков хранить историю Хосалидова дерева (*и факт наличия у мэра его ветки*) в тайне, иначе «*эта информация может вселить панику в сердца излишне суеверных людей, которые испугаются перспективы посмертного превращения в золотой лист захотят как можно скорее покинуть Хайяден, а, как вы понимаете, от этого несомненно пострадает благополучие региона в целом и добыча каффа в частности*».

Однако этой же ночью мэр срочно вызовет игроков к себе. Ратуша будет полностью погружена во тьму. Перепуганные слуги, держащие оружие наготове, заперлись в комнатах первого этажа, прислушиваясь к нечеловеческим звукам, доносившимся сверху – из оранжереи жены мэра.

Дверь ратуши откроет сам мэр, бледный как смерть. Он встретит игроков в одном ночном халате, и начнет умолять их найти его жену, которая с вечера пропала на последнем этаже, где с наступлением темноты стало происходить нечто жуткое и непонятное. Во избежание всеобщей паники мэр запретил слугам покидать ратушу и разглашать сведения и произошедшем. Все люди, отправленные мэром наверх, исчезли без следа – обитателям ратуши были слышны лишь их ужасающие предсмертные крики. За выполнение задания по розыску своей жены Танкерт обещает игрокам солидное денежное вознаграждение, и «еще кое-что».

На вопрос игроков о судьбе ветки с Хосалидова дерева мэр ответит, что он отдал ее жене незадолго до того, как та поднялась в оранжерею. Супруга была крайне обрадована этим подарком и намеревалась как можно скорее посадить его в землю, выделив для этого лучшее место среди своих растений.

Поднявшись наверх, наши игроки войдут в оранжерею – большой круглый зал, дающий приют самым разнообразным растениям – от кактусов до лиан, растущих по стенам и создающих сложный зеленый лабиринт. В оранжерее влажно и душно. Через прорехи в листве виден застекленный потолок, а за ним – ночное небо, в котором висит полная луна, освещающая оранжерею холодным белым светом. С виду все спокойно – ничто не говорит о том, что здесь разыгралась какая-то трагедия. Воздух пахнет медом – аромат исходит от больших белых выюнов, спускающихся вниз по тонким цепям, натянутым от пола к потолку. На руках игроков, дотронувшихся до этих цепей, остаются следы крови – приглядевшись, наши герои понимают, что она медленно стекает по ним откуда-то из-под потолка, закрытого растениями.

Если игроки останутся около белых цветов более чем на минуту (*начнут разглядывать окровавленные цепи или потолок*), у них странно закружится голова (*в зависимости от своей выносливости некоторые игроки могут упасть в обморок*).

По мере продвижения по оранжерее игроков постепенно охватывает чувство, что за ними следит чей-то внимательный нечеловеческий взгляд.

В центре оранжереи стоит деревянный столик, на котором разложены различные орудия садовода – ножницы, лопатка, мешочки с удобрениями, пустые глиняные горшки и т.п. Посередине стола установлен красивый стеклянный сосуд, из которого торчит какой-то длинный прут, при ближайшем рассмотрении оказавшийся веткой Хосалидова дерева, лишенной листьев. Рядом с сосудом стоит подставка, на которой установлено странное молочно-белое зеркало не отражающее ничего, кроме луны. Оно заметно усиливает холодный блеск ночного светила и отражает его прямо на ветку, от чего последняя переливается призрачным голубым сиянием.

Игроки, обладающие познаниями в магии, могут вспомнить, что ствол Хосалидова дерева вырос из посоха Нигил`Тула, а большая часть заклинаний обычно творится некромансерами при ярком лунном свете.

Сосуд, в котором установлена ветка Хосалидова дерева, наполнен землей, политой какой-то густой темной жидкостью. Рядом на столе валяется склянка с ярлычком (*написанным изящным женским почерком*): «Попробовать как удобрение», внутри которой можно обнаружить немного свернувшейся крови.

Едва игроки попытаются прикоснуться к безлистой ветке Хосалидова дерева (*самых листьев нигде не видно*), как они подвергаются нападению самых крупных вьющихся растений, растущих в оранжерее. Ожившие лианы пытаются опутать ноги наших героев, повалить их на пол и подтянуть к потолку – туда, где растут острые шипы, быстро прокалывающие кожу и впрыскивающие под нее смертельный яд, от которого люди умирают в страшных мучениях. Под стеклянным потолком игроки могут обнаружить окровавленные тела нескольких слуг, подвешенные вниз головой (*судя по всему, слуги были задушены ожившими лианами*). Из разинутого рта несчастных медленно капает кровь, стекающая вниз по цепям.

Сражаясь с растениями, игроки должны проявлять незаурядную ловкость и силу – уворачиваться от быстрых выпадов лиан и рубить их неподатливые ветки будет довольно сложно.

Во время боя игроки могут услышать слабый женский голос, зовущий на помощь. Он доносится из самого темного и заросшего угла оранжереи. Пробившись туда, наши герои обнаруживают жену мэра, отбивающуюся садовыми ножницами от подбирающихся к ней колючих лиан. Добраться до жены мэра, либо выбраться из оранжереи невозможно – путь игрокам преграждают все новые и новые ожившие растения.

Если игроки, сражающиеся с растениями, смогут опрокинуть сосуд с веткой Хосалидова дерева, сияние последней угаснет, и она на глазах превратится в камень. Атакующие наших героев растения безвольно поникнут, тела слуг, удерживаемые ими у потолка, с глухим стуком упадут вниз.

Спасенная жена мэра пребывает в сильном шоке, но все же сможет рассказать игрокам о том, что сегодня вечером она решила пересадить ветку Хосалидова дерева в сосуд с грунтом, удобренным бычьей кровью. Сделав это, она поставила ветку под лунное зеркало – чудесное изделие древних мастеров, подаренное ей мужем на прошлый день рождения. Это зеркало отражает только лунный свет, и усиливает его настолько, что растения, попавшие под него, растут ночью так же быстро, как и днем. Последующие события она помнит плохо – ветка начала светиться, с нее облетели все листья – большинство из них почернели и задымились. Черный сумрак кинулся было к ней, но, наткнувшись на пульсацию голубого света ветки Хосалидова дерева, свернул в сторону и скрылся среди растений, которые немедленно ожили и потянулись к ней своими колючими ветками. И лишь один единственный лист, упавший с ветки, засиял невыносимым белым светом. Что было дальше она не знает – перепуганная женщина убежала в самый дальний угол оранжереи и упала там в долгий обморок. Единственное, что она видела в те редкие секунды, когда рассудок ненадолго возвращался к ней – светящаяся фигура белого рыцаря, преграждавшего путь хищным растениям, стремившимся добраться до нее. В тот момент, когда игроки вошли в оранжерею, рыцарь повернулся к ней, ослепляя своим светлым ликом, и сказал (*хотя, после некоторого раздумья, жена мэра уточнит, что этот голос звучал лишь в ее голове*): «Ничего не бойся, о дева! Древние чары посоха Нигил Тула могут быть развеяны даже такими бесчестными воинами, как эти люди, а мне надо возвращаться к своему дереву. Прощай!».

После этой истории игроки, вернувшиеся к Хосалидову дереву, уже не смогут поговорить с рыцарем. Его лист будет отвечать им презрительным молчанием – достойный ответ тому, кто нарушает свое обещание (*не доставляет ветку Хосалидова дерева в Колодец душ*).

В благодарность за спасение своей жены Эарл Танкерт заплатит игрокам немалую сумму денег и пригласит их к себе в кабинет, где произойдет серьезный разговор, суть которого сводится к следующему:

Эарл Танкерт теперь обязан игрокам жизнью своей жены. Он расскажет им все свои подозрения относительно действительных намерений Совета Магов (*попытка последнего спровоцировать мэра на расправу над игроками, принесших ему рекомендательные письма от друга, который незадолго до их написания был посажен в тюрьму и убит палачами государства*), надеявшегося изыскать повод для ввода правительственных войск в Хайяден и установления над этим регионом полного государственного контроля. Мэр пояснит игрокам, что он хотел избавиться от них, вручив смертельно опасное задание (*поиски Хосалидова дерева*), чтобы гибель наших героев выглядела вполне естественной. После спасения игроками своей жены, мэр чувствует себя обязанным сохранить их

собственные жизни. Именно поэтому Эарл Танкерт обещает больше не преследовать игроков (*однако и не давать им никаких других заданий*) и в категорической форме предлагает им покинуть Хайяден, как только горные перевалы освободятся от снега.

На все вопросы и возражения игроков мэр отвечает лаконично: *«Я не хочу иметь с вами никаких дел. Теперь мы в расчете. До свидания.»*

Если игроки не смогут выполнить задание Эарла Танкерта и принести ему ветку с Хосалидова дерева, это не будет иметь никаких негативных последствий с точки зрения развития сюжета – мэр ехидно осведомится о причинах, по которым наши герои провалили его задание, и выразит сожаление о том, что он не догадался нанять на это задание более опытных людей.

День 3:

Клянусь своей бородой!



### **Ненастоящая смерть**

Дальнейшая деятельность игроков некоторое время не будет иметь четкой сюжетной направляющей. У наших героев есть время для того, чтобы проверить свои догадки относительно горы Хайяд или поучаствовать в дополнительных приключениях.

Если игроки попытаются проникнуть под гору Хайяд, их ожидает неудача – камни горы, смерзшиеся во льду, почти не поддаются обычным инструментам (*кирка и лопата*), а все выкопанные отверстия затягиваются льдом прямо на глазах (*наверху горы довольно холодно и ветрено, что препятствует нормальному ведению раскопок, и покрывает вещи игроков толстым слоем льда*). Кроме того, в этой горе нет пещер или каких-либо расщелин, позволяющих проникнуть под ее поверхность естественным путем.

Поняв, что все попытки исследовать гору тщетны, игроки могут захотеть поговорить с кем-либо из старателей, пытаясь выяснить – не было ли случаев успешного прокладывания тоннелей в горе Хайяд? В ответ на это местные рудокопы сообщат нашим героям, что такая сложная работа под силу разве что гномам, которые появляются в этих местах чрезвычайно редко.

Расспросив дарредцев, игроки могут узнать, что в настоящий момент в Дарреде присутствует один гном по имени Дагодар. Он прибыл в Хайяден несколько дней назад, снял комнату в таверне «Сундук дракона» и целыми днями только и делал, что пил и совершал всяческие сумасбродства.

Зайдя в «Сундук дракона» наши герои могут поговорить с Ольвасом Киффендорфом, от которого они узнают, что Дагодар ведет довольно скрытный образ жизни – ежедневно заказывает себе в комнату огромное количество еды и выпивки, приглашает к себе девушек Геканты Хайси и расплачивается за все только чистым золотом. Однако при этом гном почти никогда не покидает своих апартаментов, избегает общения с другими постояльцами таверны, но при этом старается никогда не оставаться в своей комнате одному. Целыми днями от него доносятся звуки шумного застолья, в котором принимают участие только гном и вызываемые им проститутки. Ольвас искренне удивляется – *«И как только у него здоровья хватает столько пить? Да, правду говорят, что гномы – выносливый народ»*

Если игроки не пытались выкопать тоннель в горе Хайяд, ведущий должен сделать так, чтобы они вышли на Дагодара независимо от этого – например, случайно столкнулись бы с ним на лестнице таверны «Сундук дракона».

Беседуя с Ольвасом, игроки внезапно увидят гнома, шатающейся походкой идущего по лестнице таверны. На все попытки заговорить с ним, Дагодар будет реагировать весьма отчужденно, пытаясь как можно быстрее избавиться от общества игроков. Услышав их вопрос относительно тоннелей в горе Хайяд, гном ненадолго задумывается и тихо шепчет нашим героям: *«Шшш! Поднимайтесь ко мне в комнату, у меня есть к вам дело»*.

Зайдя в номер Дагодара, игроки застают там следы недельной пьянки и нескольких девушек легкого поведения, спящих глубоким сном. Сам гном наливает себе и игрокам свежего клюквенного сока, от которого заметно трезвеет и сообщает нашим героям следующее: *«Ваши инструменты для горы Хайяд не годятся, клянусь своей бородой! Такой тяжелый грунт требует гномьих инструментов, раздери их гром! Но даже с их помощью вы в гору не заберетесь – это можно сделать только снизу, через подземные пещеры...»*.

На вопрос о причинах своего скрытного поведения Дагодар отвечает: *«Я заработал немного золота и каффа и теперь хочу спокойно потратить их в свое удовольствие. А в этом паршивом городишке кругом одни воры и жулики, клянусь своей бородой! Поневоле приходится таиться от неприятностей, раздери их гром!»*

На вопрос игроков о деле, которое гном имел к ним, Дагодар ответит:

*«Мне нужна ваша помощь. Вы производите впечатление честных людей, поэтому я могу отдать вам свои горные инструменты в обмен на одну маленькую услугу... Кто-то из вас должен придумать предлог и вызвать меня на бой чести. Остальные должны играть роль секундантов и стоять на Арене, не давая никому из зрителей подойти ко мне. Бой должен идти как можно дольше и правдоподобнее. Я должен буду проиграть это сражение и «умереть» как настоящий воин. Под моей одеждой будет гномья кольчуга и*

*бурдюк с красным вином – нанесите мне удар так, чтобы все поверили в мою смерть. После этого секунданты должны будут отнести мое «тело» за город. Там мы распрощаемся, постаравшись забыть об этой истории. За это я отдам вам все свои инструменты и расскажу, как проникнуть в пещеры под горой Хайяд. По рукам?».*

Согласившись на это мероприятие, игроки получают от Дагодара крупный самородок каффа «на расходы по организации боя». Показав самородок кому-либо из шахтеров игроки узнают, что таких больших камней нельзя найти ни в одной из шахт семейств – скорее всего он был добыт где-то в другом месте. Шахтеры проявляют крайнюю заинтересованность в этом дорогом самородке и пытаются узнать у игроков – где они достали подобное чудо? Наши герои могут продать этот самородок за очень большие деньги (его цена приблизительно равна стоимости дома в центре Дарреда). Вечером этого же дня к игрокам в комнату ворвутся люди в черных масках (ребята сухорукого Луи, нанятые каким-либо семейством добытчиков каффа), и настойчиво (приставив нож к горлу) потребуют раскрыть источник получения этого самородка. Услышав про гнома, наемники в ультимативной форме предложат игрокам провести фиктивный бой на Арене, однако после него доставить Дагодара в определенное место за пределами города и «за хорошую плату» передать его людям Луи. При этом люди в масках предупредят игроков о том, что «если вы обманете нас – можете заказывать себе места на кладбище».

Если игроки не будут показывать самородок Дагодара кому-либо из жителей Дарреда, то вышеописанный визит людей в масках им не угрожает.

Наши герои должны договориться с Дагодаром о поводе для вызова на бой чести (например, на следующий день гном «случайно» встретится с ними в таверне и нанесет одному из них жестокое оскорбление).

Во время боя на Арене игроки могут заметить, что в толпе зрителей стоят несколько гномов, которые глядят на Дагодара с плохо скрываемой ненавистью.

Сражаясь, Дагодар сообщает своему противнику следующее: «Ты видишь этих гномов? Клянусь своей бородой – они пришли по мою душу! Не подпускайте их ко мне ни при каких обстоятельствах! Я – паршивая овца в их стаде, раздери его гром! Они давно подбираются ко мне – именно поэтому я старался не выходить из своей комнаты и никогда оставаться в ней один.

*Эй, полегче – это ведь не настоящий бой!*

Так вот – мои сородичи убили бы меня без всякого сожаления, но они хотят сделать это втайне – а проститутки были всегда при мне. Мы, гномы, очень цепетильный народ и никогда не стали бы убивать женщин только ради того, чтобы устранить ненужного свидетеля, раздери его гром... Вот я и сидел в безопасности у себя в комнате и целыми днями пил, чтобы заглушить страх... Встретив вас, я решил попробовать подстроить свою собственную смерть и скрыться из Хайядена... Да, я знаю – перевалы закрыты снегом, но я бы ушел отсюда так же, как и пришел – через подземные тоннели, тайком проложенные нашим кланом в здешних горах... Да, я Дагодар из клана Рагобаров. Не так давно мы, Рагобары, прорыли подземные ходы в Хайяден и пришли сюда тайком от всего мира... Зачем? Откуда я знаю? Старейшины нашего клана не доводили до нас цели этого не совсем законного мероприятия... Почему незаконного? Разрази меня гром! Да потому что мы, гномы, без разрешения вторглись на территорию независимого Хайядена и стали копать под ней свои пещерные ходы. Единственное, что я знаю – это то, что наш поход был связан с каким-то древним божеством вулкана – а эти существа почитаются и уважаются всеми гномами... В любом случае, секретность этой операции была на очень высоком уровне – большинству из нас было запрещено выходить на поверхность и попадаться на глаза жителями Дарреда... Единственное исключение делалось для разведчиков – например, для меня. Мы должны были осторожно разведывать обстановку в городе и проверять – не обнаружил ли кто присутствия целого клана гномов под землей Хайядена?

*Твою маму через колено! Осторожнее, голову мне снесешь!*

Ну так вот – пройдя горы вокруг Хайядена, мы стали копать под равниной... Это было очень сложно, поскольку в здешних местах непростая схема расположения почвенных слоев и в большинстве случаев мы натыкались на глину и грунтовые воды. Наконец, на довольно большой глубине мы нашли твердый скальный грунт и обнаружили в нем крупную и разветвленную систему пещер, пролегающую под всем Хайяденом. Они вели к горе Хайяд, которая, как выяснилось, представляет из себя потухший вулкан, покрытый толстым слоем льда и камней. Внутри вулкана мы обнаружили множество странных тоннелей, образованных не только бушевавшими здесь потоками лавы, но и созданных руками какой-то древней цивилизации. Нет, не гномами – это точно, клянусь своей бородой! Те ходы совсем древние и вроде бы сделаны не инструментами, а какой-то

магией. Кое-где на стенах сохранились странные рисунки и начертания, которые мы еще не успели расшифровать. И кругом такое запустение, будто гора стояла необитаемой добрую тысячу лет, а то и больше. Погоди, бой завершать еще рано!

Большинство ходов внутри горы были заполнены огромными жилами каффа, которые, постепенно утоньшаясь, уходили вниз и в сторону от горы – туда, где стояли убогие шахты людей, работающих на эти... как их... семейства, разрази их гром!

Сейчас члены нашего клана размечают в этих пещерах безопасный путь до горы Хайяд. Старейшины говорили, что мы нашли как раз то, что нужно... Нет, я же говорил – нам был нужен не кафф, а вулкан. Раскопками заправляли наши жрецы, а они постоянно бубнили про величие древних гор и могущество их подземного огня.

Я был в передовом отряде тех гномов, которые проникли в гору Хайяд. Мы пришли туда по подземным хайяденским пещерам, в которых до сих пор обитает что-то на редкость злое и старое... Брррр, вспоминать не хочу.... Мои ребята пропадали один за другим. Любой, кто отставал от отряда, больше никогда не догонял его... Мы находили лишь лужи крови и зазубренное оружие своих друзей... Да, в темноте тоннелей мы слышали крики – такие, от которых даже у таких храбрых ребят как мы, седали бороды и дрожали коленки. На обратном пути из горы Хайяд что-то схватило жреца и утащило его в темноту... Мы кинулись на помощь, но колдун был крепким мужчиной – он прочитал какое-то заклинание и крикнул нам «бегите!». В тоннеле вспыхнуло яркое пламя – ну мы и побежали, слыша у себя за спиной чей-то жуткий визг. Когда огонь потух, мы вернулись и нашли вещи нашего жреца, лежащие среди обгоревших звериных костей – клянусь бородой, таких тварей я никогда не видел! Одни когти и зубы... Мы решили как можно быстрее возвращаться в пещеры у подножия хайяденских гор – к нашему основному отряду, но вдруг снова услышали в темноте вокруг себя знакомые звуки приближающихся чудовищ и потеряли голову, побежав кто куда... Я смог выбраться на поверхность, случайно попав в пещеры около подвалов городского Храма. Да, выйдя наверх я бросил своих товарищей умирать и нарушил строгую конспирацию... Я стал изгоем... Меня хотят убить за предательство своего клана... Но с вашей помощью я спасусь! Вход в пещеры? Не советую вам идти туда – мои ребята были отменными воинами, да и они не сдюжили против тамошних страхов. Все еще хотите попробовать найти эти пещеры? Да весь этот потный городишко стоит на пещерах! Туда можно попасть через подвалы Храма, через таверну купцов – запомню, как она называется... Нет, где находятся тоннели, прокопанные нами в Хайяден, я вам не скажу – не было такой уговоренности, клянусь своей бородой! Я хоть и предал свой клан, но зла ему не желаю. Если вы расскажете мою историю, вам никто не поверит – ведь гномы сроду сюда не приходили, да тем более под землей... Нет, ищите вход в свою гору Хайяд, а мой народ оставьте в покое. Ладно, достаточно показухи, мне пора умирать... Бей в живот – там я спрятал бурдюк с вином. Да сделай это так, чтобы все видели, что мне выпустили кишки, иначе я не доберусь до тоннелей, ведущих из Хайядена живым»

После боя присутствующие в толпе гномы подходят к игрокам и вежливо просят отдать им останки Дагодара: «мы хотим похоронить своего родственника по нашим обычаям». Если игроки по каким-то причинам не отказывают им в этой просьбе, гномы подходят к «телу» Дагодара, незаметно вонзают ему в бок кинжал и забирают его с собой (тела Дагодара больше никто не увидит, так как оно с позором будет скормлено летучим мышам в подземельях Хайядена). Если игроки не отдают Дагодара его соплеменникам, гномы просят дать им возможность попрощаться с ним. Подойдя к «покойному», они так же незаметно наносят ему смертельный удар ножом – «это наша традиция, так мы выражаем уважение к павшему бойцу». Если игроки доставят Дагодара наемникам Луи (см. выше), то в качестве обещанной награды они получают стрелу в затылок. Если игроки выполняют условия договоренности с гномом и вынесут его «тело» из Дарреда (якобы для того, чтобы достойно похоронить соперника), гном поблагодарит их и скроется в лесу (отправившись к горам), предварительно сообщив игрокам, что он спрятал свои инструменты в дымоходе камина комнаты, снимаемой им в «Сундуке дракона». По словам гнома, теперь, когда его соплеменники считают его умершим, он сможет спокойно покинуть Хайяден через горные тоннели, не опасаясь преследования со стороны своего клана.





### **Загадка гномов**

Инструменты Дагодара могут помочь игрокам в дальнейших исследованиях пещер под Хайяденом. Попасть в эти пещеры можно через подвалы городского Храма или таверны «Шахта Сивила».

Нашим героям необходимо основательно подготовиться к исследованию подземелий Хайядена. Им следует захватить с собой длинную прочную веревку, источники света (*факела, лампы*), повязки на лицо (*защищающие от пыли*), шахтерские инструменты (*для преодоления завалов*), запас еды и воды (*путешествия по пещерам может занять длительное время*), мобильные плавательные средства (*например, пустые бычьи пузыри для переправы через подземные озера*), дополнительный комплект одежды, письменные принадлежности (*для составления карты и нанесения пометок на стены пещер*).

Карта подземелий Хайядена и маршрут игроков, передвигающихся по ним, остается на усмотрение ведущего.

Подземелья Хайядена населены мелкими грызунами, летучими мышами, змеями, гигантскими пауками (*последние обитают на большой глубине – там, где подземное тепло и сырость благоприятствует их существованию*).

Находясь в пещерах, наши герои могут обнаружить на стенах гномьи руны, которые отмечают направление безопасного прохода к горе Хайяд.

В некоторых пещерах не рекомендуется зажигать огонь – большое количество угольной пыли, поднятой в воздух игроками, может сдетонировать от малейшей искры и вызвать сильный взрыв.

Потолок ряда пещер грозит обвалом, вероятность которого может быть установлена по трещинам в скале, змеящимся над головами игроков.

Пол некоторых пещер покрыт слоем плесени и грибов, которые непригодны в пищу и могут вызвать у наших героев сильнейшие галлюцинации одним лишь своим запахом. При этом игрокам будет мерещиться, что их товарищи (*другие игроки*) превратились в чудовищ и хотят напасть на них.

В некоторых пещерах наши герои могут найти вырубленные в скале ниши, в которых находятся еще свежие останки гномов (*тела изуродованы до неузнаваемости, кожа и мясо содраны с костей, глаза и мозг удалены, а внутренности выглядят так, будто в них похозяйничали крысы*), завернутые в погребальные саваны. Доступ к телам закрывают мощные металлические решетки гномьей работы, судя по всему поставленные здесь совсем недавно. Всего игроки могут найти около двадцати ниш с телами гномов.

Через некоторое время наши герои обнаружат, что входы в пещеры, расположенные поблизости от горы Хайяд и непосредственно под ней, закрыты аналогичными металлическими решетками, выломать которые не сможет даже самый сильный игрок (*таким образом, большая группа пещер около горы и под горой оказалась полностью перекрытой для входа*). На стенах около решеток белым мелом нарисована гномья руна, обозначающая опасность. На самих решетках кое-где видны царапины – будто кто-то или что-то с другой стороны пыталось сломать их. Обойдя все перекрытые ходы игроки вскоре найдут один тоннель, вход в который преграждает решетка, оборудованная небольшой дверцей (*рассчитанной на гномий рост*). Судя по своему внешнему виду, эта решетка также была врезана в скалу совсем недавно (*смазка на петлях еще жидкая, а прутья сохранили на себе следы ковки*). Дверь оборудована большим и крайне сложным механическим замком, сработанным так крепко, что его не сможет сломать ни один из игроков. С одной стороны замка выбиты гномьи руны, составляющие следующее предложение: «*Все, что над землей, принадлежит кому угодно. Все, что под землей, принадлежит клану. Кто ты такой, чтобы войти через эту дверь?*»).

В замке имеются небольшие круглые отверстия, поверх каждого из которых выбиты отдельные руны гномьего алфавита. Если засунуть в одно из этих отверстий какой-либо длинный тонкий предмет (*иглу, острый наконечник стрелы и т.п.*) и нажать на него, раздастся легкий щелчок, а этот предмет продвинется чуть глубже. Повторное нажатие влечет за собой еще один щелчок – и используемый игроками предмет выталкивается из отверстия скрытой в нем пружиной.



Замок можно открыть, нажав на отверстия, соответствующие гномьему слову «Рагобар».

В пещерах, отграниченных решетками от остального хайяденского подземелья, удивительно спокойно и тихо. В скалах, составляющих пол, стены и потолок, начинает преобладать песчаник.

### **Каменные жуки**

Через некоторое время игроки входят в большую пещеру, пол которой усыпан десятками белых костей (*внешним видом напоминающих человеческие или гномьи*), причем в отдельных местах груды костей доходят игрокам до пояса. Порывшись среди них, игроки могут установить, что эти кости были очень старые и принадлежали в основном людям, хотя среди них и было несколько свежих гномьих черепов, обглоданных и вычищенных до блеска. Следы насильственной смерти на костях отсутствуют. На некоторых из них (*ребра, стопы*), можно найти истлевшие остатки одежды и обуви, здесь же в изобилии валяется потускневшее от времени оружие (*ничего ценного – тупые кинжалы, мечи, разошедшиеся луки и отдельные предметы брони, которая носилась воинами больше сотни лет назад*), потухшие факела и другие вещи (*на усмотрение ведущего игроки могут отыскать почти новый гномий топор, кольчугу и шлем*).

Пройдя около десяти метров по костям, игроки начинают слышать у себя под ногами какой-то странный шорох и потрескивание (*будто лопаются скорлупа ореха*), который постепенно усиливался и распространялся по всей пещере. Через десять-двадцать секунд кости на полу приходят в движение и начинают мелко подрагивать. Там, где игроки только что прошли, кости шевелятся и перекатываются – так, будто под ними что-то активно двигается. От стен пещеры в сторону игроков начинает двигаться волна дрожи. Если игроки замешкаются и немедленно не покинут пещеру, из-под костей вылезают полчища черных юрких жучков, похожих на скарабеев. Через секунду вся пещера начинает кишеть этими насекомыми, с удивительной скоростью наступающими на игроков. Через несколько секунд наших героев захлестывает волна жуков, накрывающая их с головой и валящая на землю. Все попытки сжечь их факелом остаются безуспешными – эти жуки отличаются от своих наземных собратьев тем, что имеют каменный, а не хитиновый панцирь, непроницаемый для огня. Действуя четко и организованно, жуки проникают игрокам под одежду и, пользуясь своими маленькими острыми резцами, в считанные секунды вгрызаются в глаза, рот и мягкие ткани тела. Смерть наступает практически немедленно, а через несколько минут от тела остаются лишь чистые белые кости.

### **Грозовая вода**

Путешествуя в подземельях под горой Хайяд, игроки могут обнаружить большую пещеру, с потолка которой свешиваются крупные прозрачные сталактиты, достигающие почти до пола, но почему-то не встречающие на своем пути сталагмиты. В пещере очень влажно, и со сталактитов периодически стекают капли воды, падающие на пол, где за тысячи лет образовалась мелкое (*по щиколотку*) озеро пресной воды, покрывающей весь пол и медленно просачивающейся через песчаник куда-то вниз, в землю. Подходя к этой пещере, игроки еще издали услышат какие-то мощные грохочущие звуки, гулким эхом перекатывающиеся по подземным тоннелям (*у наших героев может создаться впечатление, что впереди работает огромная кузница, из которой периодически доносятся звуки удара гигантской кувалды по металлической заготовке*). Зайдя в пещеру (*около входа пол еще не покрыт водой и наши герои стоят на ровном камне*) и осветив ее, игроки могут обнаружить, что страшный грохот разносится по хайяденскому подземелью всякий раз, когда капля воды падает с одного из сталактитов в озеро. Внешне все выглядит совершенно обычно – упав воду, капля бесследно растворяется в ней, подняв на поверхности озера легкую рябь, однако звук, раздающийся при этом, больше напоминает металлический грохот, от которого вздрагивают древние подземные скалы. Игроки, обладающие магическими навыками, могут почувствовать в этой пещере присутствие некоей мощной природной магии, которая содержится в воде и многократно усиливает все звуки, проходящие через нее.

Если игроки потревожат грозовую воду (*неловко вступят в нее, заденут один из сталактитов, либо уронят вниз какой-либо предмет крупнее песчинки*), по пещерам прокатится страшная звуковая волна, от которой отломятся и упадут несколько сталактитов, а вся озеро взлетит в воздух мелкой водяной пылью, быстро оседающей вниз и снова сгущающейся в воду. В этом случае наши герои могут получить очень сильные

травмы – лопнувшие барабанные перепонки, разорванные внутренности, кровоточащие глаза и уши.

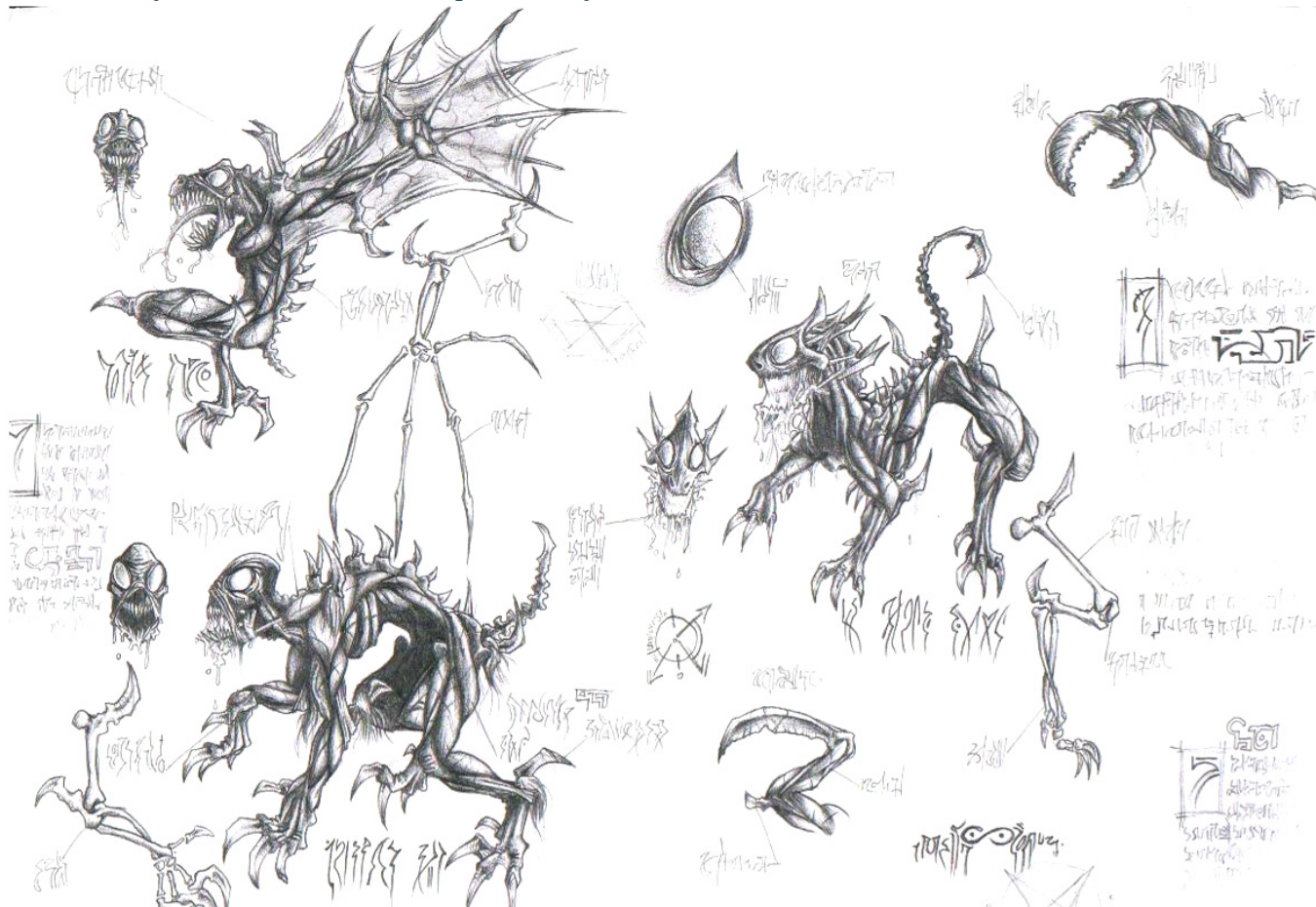
Пещеру с громовой водой можно пройти, аккуратно ступая на дно озера (*босиком, либо ногами, обутыми в очень мягкую обувь*) и не задевая сталактитов. Игроки могут взять с собой громовую воду, налив ее в какую-либо емкость с толстыми стенками (*при этом данная емкость должна быть полной, чтобы вода не плескалась внутри*), обращаться с которой следует крайне осторожно (*не ронять, не трясти и т.п.*). В дальнейшем громовая вода может быть использована ими как оружие, либо как средство расчистки каменных завалов в пещерах.

### Пробуждение

На полу некоторых пещер, находящихся под горой Хайяд, игроки могут обнаружить около сотни округлых холмиков, состоящих из плотного серого камня, непохожего на окружающий их песчаник. В таких пещерах заметно теплее, чем во всем остальном подземелье, в воздухе чувствуется легкий запах серы, а из щелей в стенах изредка выбиваются струйки горячего пара.

Округлые каменные холмики на ощупь имеют температуру чуть выше человеческого тела. Будучи весьма прочными, камни не поддаются обычному оружию игроков, однако при должном усилии их можно извлечь из пола и рассмотреть поближе. Они окажутся окаменевшими яйцами какого-то древнего животного – то ли птицы, то ли рептилии. Размер одного яйца – чуть больше человеческой головы.

Кладка каменных яиц расположена по всей пещере. Если игроки будут создавать много шума и вибрации (*пытаться вынуть яйца из песчаника, разбить их и т.п.*), они услышат легкий щелчок. Оглянувшись, наши герои заметят, что по одному из яиц прошла трещина. Через несколько секунд щелчок повторится – лопнет еще одно яйцо. Вскоре по всей пещере будет раздаваться потрескивание, через которое станет пробиваться еще один звук – тонкий свист и скрежет, идущий из яиц.



Если игроки помедлят и не покинут такую пещеру, то они смогут увидеть, что каменная скорлупа яиц с треском разваливается на части, а из нее появляется на редкость уродливое существо – ящер, размером не больше мелкой собаки, вооруженный устрашающим набором острых зубов и когтей. Некоторые из ящеров имеют крылья, другие передвигаются на четырех мускулистых лапах.

Кожа этих тварей имеет темно-серый цвет, и по своей прочности напоминает камень. Глаза ящеров, лишённые зрачков, горят ярко-жёлтым огнём. Увидав игроков, маленькие чудовища издают тонкий писк и зловещее курлыканье, после чего бросаются на них целой стаей, двигаясь неожиданно стремительно и ловко.

Ящеры боятся огня – некоторое время их натиск можно сдерживать при помощи факелов или масляных ламп, однако, собравшись в большую группу (*яйца покидают все новые и новые твари*), они разом нападут на игроков, игнорируя пламя.

Будучи существами подслеповатыми, эти ящеры не любят яркого света и ориентируются в окружающем пространстве в основном по звукам и запахам. В качестве противников игроков они обладают большой живучестью и ловкостью, однако их укусы являются малоопасными, если только ящеры не наваливаются на игрока большим числом, сбивая его с ног, выгрызая ему глаза и язык.

Получив от игроков отпор, ящеры предпочитают на некоторое время отступить в темноту пещер, по возможности обойти наших героев и атаковать их совершенно неожиданно (*прыгая из тени потолка, выбегая из глубоких естественных колодцев, которыми изобилуют здешние пещеры, и т.п.*). Эти чудовища охотно съедают своих раненых собратьев, в считанные секунды разрывая их на мелкие куски. Поев, ящеры заметно прибавляют в размере и вырастают прямо на глазах (*предельный вес для такого хищника равен сотне килограммов*).

Будучи разбуженными, ящеры станут неотступно преследовать наших героев, оглашая пещеры свистом и скрежетом когтей (*эти твари могут свободно передвигаться по стенам и потолкам*) и периодически атакуя игроков в самый неподходящий момент.

### **Тайна древних гор**

Войдя в одну из очередных пещер, игроки обнаруживают в ней группу гномов, которая сражается с превосходящей по численности стаей ящеров. Независимо от того, помогут игроки гномам или нет, последние одержат над ящерами победу, догонят и схватят игроков (*в том случае, если игроки помогли гномам сражаться с ящерами, гномы проявят к ним большее уважение и благодарность*).

Пока гномы, связавшие наших героев и бросившие их на пол пещеры, будут обсуждать – «*оставить чужаков здесь на съедение ящерам или все таки сохранить им жизнь, взяв в плен?*», игроки смогут повнимательнее рассмотреть их группу. В нее входит около пяти бойцов (*в полной походной выкладке, включающей в себя инструменты и несколько прутьев, из которых были сделаны решетки, ограничивающие входы в пещеры под горой Хайяд и около нее*), из которых заметно выделяется своей богатой одеждой и многочисленными колдовскими амулетами. Через некоторое время этот гном, внимательно слушавший споры своих соплеменников, прикажет им замолчать, подойдет к игрокам и поинтересуется – не они ли убили Дагодара? Игроки могут рассказать ему эту историю так, как им это будет угодно (*правдиво или нет*) – колдун усмехнется в бороду и провозгласит (*обращаясь скорее к остальным гномам, нежели чем к игрокам*):

«*Вы помните тот странный монолит, который мы недавно нашли среди древних руин в одной из пещер? Тот монолит, прикасаясь к которому любой из нас кричал как младенец, пророчествовал о будущем и умирал? Я тоже дотронулся до этого камня и остался жив! Монолит открыл мне, что скоро нам встретятся люди, от которых будет зависеть успех всего нашего путешествия через горы! В доказательство этого мне были даны видения – я видел древний вулкан, заключенный в камни гигантской пирамиды, я видел, как этот вулкан томится под бременем льда и камней, покрывающих его многие тысячи лет, я видел, как то, что все люди называют горой Хайяд, оживает в огненном танце вечности, затопляя свои окрестности раскаленной лавой!* (*гномы реагируют криками одобрения*). Монолит велел мне привести к нему этих людей, передав им следующее (*колдун поворачивается к игрокам и торжественно говорит*): «*Забыть свое прошлое, существуя между двух ледяных осколков одной жестокой правды и ходить по кругу из жизни и смерти – это не единственный путь, который вы можете выбрать*».

После этой речи гномы развязывают игроков и доставляют их в пещеру с монолитом (*путь через подземелья занимает двух двадцати минут*), находящуюся непосредственно под горой Хайяд.

По дороге колдун периодически рисует на стенах подземных тоннелей какие-то знаки, прикладывает к ним ухо и долго к чему-то прислушивается. На вопрос игроков о том, что он делает, шаман охотно объясняет, что коль скоро игроки, по словам монолита, должны помочь гномам в их миссии, то он научит их древнему гномьему заклинанию общения с горами – обычные камни непроходимо глупы и могут только глухо стонать от бремени веков, но в мире есть очень древние горы – они обладают своим собственным разумом и



нередко разговаривают с простыми смертными. Эти горы являются для гномов святыми и любой клан готов пойти на все, лишь бы... Внезапно шаман резко осекается и замолкает, поняв, что сказал лишнее.

С этого момента игроки узнают несколько гномьих магических рун, нарисовав которые на стенах пещер можно вступить в мысленный контакт с древними горами.

Если игроки захотят сбежать от гномов, ведущих их в пещеру с монолитом, ведущий должен сделать так, чтобы наши герои заблудились в подземельях Хайядена и «случайно» вновь встретили бы своих бородатых сопровождающих, которые на этот раз свяжут игроков прочной веревкой и поведут их за собой силой.

Через некоторое время гномы приводят игроков в обширную круглую пещеру с полированным сводчатым потолком, имеющим явно рукотворное происхождение. Пол пещеры усыпан мелким красным песком, который ведет себя очень странно – закручивается в мелкие спирали вокруг ног наступающих на него людей. Все звуки внутри пещеры звучат приглушенно – вполсилы, будто здесь царит какая-то особая атмосфера, поглощающая посторонний шум. В центре пещеры стоит блестящий черный монолит высотой в два человеческих роста. Камень монолита кажется прозрачным как стекло, и в то же время непроницаемым для света. На монолите начертан один единственный иероглиф (*этот язык неизвестен ни одному из игроков*), который может быть истолкован игроками-лингвистами как фраза «вечная жизнь».

Гномы встают вокруг монолита и предлагают игрокам (*всем или одному из них*) дотронуться до его камня. Если наши герои отказываются сделать это, гномы принуждают их силой.

Едва коснувшись монолита, игроки замирают без движения. Свет в их глазах немедленно меркнет, а голова взрывается диссонансом сотен голосов, которые звонко кричат:

### **Последняя истина**

«Вот мы и встретились еще раз – как я и говорил. Вы будете задавать мне те же самые вопросы, что и раньше, поэтому я сразу отвечу на каждый из них, чтобы вы вновь смогли сделать свой выбор. Я – погребальный обелиск исчезнувшей расы, память о которой уже давно стерта из вашей истории. Мое предназначение – сохранение и воскрешение душ. Время не имеет для меня абсолютно никакой ценности – я вечен, как и все, что было сотворено моими хозяевами. Выслушав мое предложение, вы можете вновь отказаться от него, но несмотря на это вы все равно вернетесь сюда, пройдя очередной круг бесконечной истории. Напротив – согласившись на мои условия, вы получаете шансы разорвать порочный круг своей жизни и войти в историю как самостоятельные фигуры, а не безвольные пешки в руках чьей-то злой воли.

Гномы, сопровождающие вас, разыскивают древний вулкан, некогда господствовавший в здешних местах. Остатки этого вулкана теперь известны вам как гора Хайяд. Однако наши бородатые друзья не знают, что бесчисленное множество веков назад, на заре мироздания над Хайяденом прогремела великая битва богов и демонов, в ходе которой один из демонов извечного холода и хаоса был низвергнут на землю, а его ледяное сердце вырвано из груди и брошено в жерло вулкана, затихшего после этого на многие века. Вулкан оброс льдом и был назван горой Хайяд. Кровь демона превратилась в кафф – вещество, собирающее магическую энергию и доставляющее ее поверженному сердцу для того, чтобы однажды безумный демон проснулся вновь. Этот момент уже близок – силы сердца растут с каждым годом, и явным признаком того является недавнее (*хотя по вашим меркам это произошло сотни лет назад*) падение магических барьеров, созданных им для того, чтобы скрывать свое присутствие от остального мира. В обычных обстоятельствах я бы не вмешивался в ход этих событий, однако гибель всего мироздания грозит мне полным физическим уничтожением, чего я допустить не могу. Без моего участия никто из ныне живущих не сможет повлиять на ход истории и остановить пробуждение ледяного демона. Для того, чтобы я смог попасть в верхние тоннели горы Хайяд – туда, где находится сердце зимы, мне нужно обрести тело. В сложившейся ситуации лучшим выбором является тело колдуна, командующего кланом Рагобаров. Я прошу вас сделать следующее – после того, как я покину ваше сознание, вы должны будете передать досточтимому Драру Рагобару, что я велел ему снять все защитные амулеты и коснутся иероглифа на моей поверхности. Чтобы гномы поверили вам, я являю им чудо. Как только Драр дотронется до иероглифа, я вселюсь в его тело и проведу вас в гору Хайяд к сердцу зимы. Не скрою, что предстоящее нам приключение смертельно

опасно – вы должны будете выполнять все мои указания и действовать слаженно, как одна команда – только в этом случае мы сможем предотвратить катастрофу вселенского масштаба. Я намереваюсь разбудить древний вулкан, чтобы его могучее пламя растопило ледяное сердце демона, лишив того всякой возможности к возвращению в этот мир.

Вы наверняка спросите себя – что будет, если мы не согласимся на это опасное мероприятие?

Гномы ждут от вас чуда – они надеются, что прикоснувшись к монолиту, вы поведаете им сокровенное знание об их божественном вулкане. Не удивляйтесь – это связано с тем, что в их легендах о пробуждении великой горы присутствуют некие персонажи, похожие на вас. Я позволил себе воспользоваться этими сказками и заставил гномов привести вас сюда для того, чтобы мы могли спокойно поговорить.

Если вы не сделаете, как я прошу, то гномы поймут, что привели ко мне не тех, о ком я им говорил. В этом случае ваша участь будет решена в считанные секунды. Однако как и раньше, вы скорее всего сможете обмануть горный народец и убедить их в том, что я велел идти внутрь горы Хайяд и уничтожить ледяное сердце зимы. История повторится, и вы скорее всего вновь встанете на тот путь, который недавно прошли. Стоит ли вам напоминать его? Вы доберетесь до цели и отколете от сердца один небольшой кусочек, силы которого достаточно для того, чтобы сделать вас владыками всего сущего. Однако энергия хаоса, бушующая в сердце демона, завладеет вашим сознанием. Кто-то из вас захочет использовать эту силу для того, чтобы захватить власть над миром. Другие захотят выполнить свой долг до конца и принести кусок сердца зимы в Совет Магов для того, чтобы его мудрые и могучие адепты могли бы применить силу демона во всеобщее благо... Из-за этого вы начнете спорить, и через некоторое время между вами вспыхнет ссора, переходящая в жестокий бой, в ходе которого \_\_\_\_\_ (называет имена игроков второй группы) завладеют осколком сердца зимы и попытаются вынести его из Хайядена, доставив этот артефакт Совету Магов, а \_\_\_\_\_ (первая группа игроков) выследят их и подло убьют, забрав осколок сердца зимы с собой. Одержимые злом, \_\_\_\_\_ (первая группа игроков) перенесут тела убитых ими \_\_\_\_\_ (вторая группа игроков) в свой дарредский дом, где \_\_\_\_\_ (первая группа игроков) окончательно сойдут с ума и покончат жизнь самоубийством. Но самое страшное будет еще впереди – сердце зимы, внутри которого бушует целая вселенная хаоса, поглотит ваши души и поселит их в собственном иллюзорном мире, призванном поработать и калечить вас до тех пор, пока вы не превратитесь в омерзительных чудовищ, пригодных для использования демоном в своих планах по уничтожению мироздания. Вам будет казаться, что в этом мире сбылись все ваши мечты и ожидания. Так, в той искусственной жизни \_\_\_\_\_ (первая группа игроков), одолеваемая подспудным и неосознаваемым раскаянием, будет постоянно помогать \_\_\_\_\_ (второй группе игроков). Покинуть сердце демона очень сложно – и если бы не постоянное вмешательство неких божественных сил, проявляющих себя через символ солнца, суть которых недоступна даже мне, вы бы не смогли постоянно возвращаться в реальность. Однако это происходило уже многократно – и, как вы понимаете, каждый раз, приходя сюда, вы отвергали мое предложение. Вас интересует дальнейшая судьба гномов? Они также попадут под влияние энергии хаоса, исходящей сердцем зимы. Гномы попытаются разбудить свой вулкан, однако это закончится лишь тем, что они последуют примеру \_\_\_\_\_ (игроков первой группы) и поубивают друг друга, а их души также попадут в искусственный мир сердца зимы. В отличие от вас, в этом мире гномы сохраняют часть своих старых воспоминаний и попытаются отыскать кусок сердца демона, чтобы вернуться в реальный мир. В мире сердца зимы они будут влачить жалкое существование, прячась от людей и обыскивая ваши вещи при любой удобной возможности. Ключ к возвращению в реальность будет только у вас – ведь создав брешь между реальным и нереальным миром, вы получили в свое обладание целых два куска сердца зимы. Один из них существовал в реальности – в дарредском доме, где произошло самоубийство \_\_\_\_\_ (игроков первой группы). Другой всегда был у \_\_\_\_\_ (игроков второй группы), так как они попали в мир сердца зимы сразу после своей смерти от рук \_\_\_\_\_ (игроков первой группы), а в это время осколок сердца зимы был у них. Да, как вы уже догадались, в мир сердца зимы переносятся все вещи, которые были в руках у людей в момент их смерти. \_\_\_\_\_ (первая группа игроков) положила осколок сердца зимы вдали от себя и погибла, не имея контакта с ним, в то время как \_\_\_\_\_ (игроки второй группы) погибли с осколком сердца зимы у себя в кармане – именно поэтому он постоянно, но незримо находился в их обладании. Очевидно, что не получив полного контроля над доблестными и благородными сердцами \_\_\_\_\_ (игроков второй группы), кусок сердца зимы не смог воспрепятствовать своему перенесению в иллюзорный мир, и единственное, что он мог предпринять – скрыть от



ваших глаз свое существование, убрав из созданной им внутри себя копии Дарреда также и тот дом, где произошло самоубийство \_\_\_\_\_ (*игроков первой группы*).

Обычно вас всегда интересуют цели, которые я преследую, предлагая свою помощь. Попробуйте ответить на этот вопрос сами, представив себе мудрое и могущественное волшебное существо, по воле судьбы заточенное под землей на долгие тысячи лет без малейшей возможности к общению с разумными существами. Давным-давно я был создан для благородных деяний. И несмотря на то, что от бесконечно долгого заточения в этой пещере я уже почти забыл свое предназначение и древнюю расу своих создателей, мне до сих пор хочется жить, а пробуждение демона означает лишь одно – смерть всей разумной жизни во вселенной. Неужели этого мало, чтобы убедить вас? Я вижу, что у вас есть ко мне много вопросов. Нет, лучше я не буду отвечать на них – раньше мои ответы вселяли в вас лишь подозрения, ибо человеческий разум не способен полностью объять той истины, которую я могу показать. Просто поверьте мне и передайте Драру Рагобару, что я хочу с ним поговорить без защитных магических амулетов.»

Монолит ведет с игроками односторонний разговор, не отвечая на их мысленные вопросы. Контакт продолжается доли секунды – закончив свою речь, голоса затихают, и наши герои вновь обнаруживают себя стоящими в окружении гномов.

Если игроки не расскажут Драру, что монолит хочет переговорить с ним без защитных магических амулетов, дальнейшее развитие этого модуля будет весьма скоротечным. Если наши герои не смогут убедить шамана в том, что они – те самые люди, о которых гномам рассказал монолит, гномы незамедлительно убьют всех игроков. В противном случае гномы проследуют дальше по тоннелям, ведя за собой наших героев. Через некоторое время гномы найдут вход в помещения внутри горы Хайяд (*см. ниже*) и через них проникнут к жерлу вулкана. Все пространство, открывающееся перед ними, занимает гигантское каменное сердце, лежащее в озере окаменевшей лавы и испускающее из себя нестерпимо яркий голубой свет (*игрокам, равно как и гномам, необходима защита глаз*). Верхушка вулкана затянута толстым слоем льда, непроницаемого для света извне. Кратер потухшего вулкана представляет из себя правильный конус с гладкими каменными стенами (*на которых все еще заметны следы былых извержений вулкана*), имеющий в своей нижней части (*озеро застывшей лавы*) диаметр около тридцати метров (*большую часть этой площади занимает сердце демона*). От ледяного сердца веет жутким холодом (*незащищенные части тела игроков получают страшные обморожения*). Из клапанов сердца «вытекают» огромные струи каффа, уходящие вниз в камень и лаву. По каффу периодически пробегают импульсы собираемой им магической энергии, направляющейся внутрь сердца демона.

Игроки-маги, вошедшие в кратер вулкана и не поставившие на себя мощных магических барьеров, могут (*на усмотрение ведущего*) потерять сознание или даже разум от той фантастической силы, которую источает из себя ледяное сердце.

Камень сердца зимы похож по своим свойствам на кафф и поддается обычным инструментам (*однако игроки при всем старании смогут отколоть лишь несколько кусочков с его поверхности – внутри сердце гораздо прочнее и не поддается никакому физическому или магическому воздействию*).

Находясь рядом с сердцем зимы, игроки начинают испытывать на себе воздействие его хаотической энергии – ведущий должен сделать так, чтобы одной группе наших героев показалось, что другая группа игроков превращается в чудовищ (*т.е. тем или иным образом попытаться спровоцировать конфликт между игроками*).

Вне зависимости от действий игроков, через несколько минут своего присутствия в кратере вулкана они сходят с ума и начинают сражаться друг с другом и с гномами (*последние проявляют чуть большие устойчивости к воздействию сердца зимы, однако так же как и игроки ведут себя подозрительно и агрессивно*). Финал этой линии развития модуля должен быть однозначен – смерть всех игроков вблизи от сердца зимы, поглощение их душ последним и начало всей этой истории заново (*повторение цикла смертей и возрождений в мире сердца зимы*). Однако повторять игру в этом случае не рекомендуется, т.к. обстоятельства гибели наших героев скорее всего будут отличаться от тех, что имели место в их прошлой жизни – см. выше, а кроме того игроки, дошедшие до данного этапа модуля, потеряют былой интерес к уже известной им сюжетной линии.

Если же игроки расскажут Драру, что монолит хочет с ним переговорить без защитных магических амулетов, тот удивится и выразит свое недоверие, сказав, что «Мы ожидали услышать от вас что-то большее. Если от вас и в самом деле зависит успех нашей миссии в Хайядене, ваш разговор с монолитом должен был закончиться чем-то другим... Чем-то, что могло бы дать нам сведения о...»

В этот самый момент монолит на секунду вспыхивает ярким светом, луч которого падает под ноги Драру. Под воздействием этого света песок на полу пещеры приходит в движение и складывается в несколько сложных рун. Игроки, владеющие языком гномов, успевают прочесть только начало фразы:

«Пророчество гласит, что древняя гора, давшая рождение расе гномов, может быть разбуждена лишь при помощи волшебника, потерявшего свою душу, однако бывшее могущество подземного огня вернется в этот мир только через \_\_\_\_ людей (*называется количество людей, равное общему количеству игроков*), судьба которых находится в руках у...»

В этот самый момент Драр Рагобар, оторопело смотрящий на песчаные руны у себя под ногами, восклицает: «Клянусь бородой своего отца! Это же недостающие слова нашего древнего пророчества! И здесь говорится про меня и этих людей! (*жест в сторону игроков*). Решено! Я откроюсь монолиту, что бы это мне не стоило...». Произнося эту короткую речь, Драр торопливо стирает руны ногой (*игроки не успевают дочитать их*), срывает с себя магические амулеты, дававшие его душе защиту от вторжения посторонних сил, делает шаг вперед и дотрагивается до монолита.

Несколько секунд ничего не происходит – гном стоит на месте, широко открыв глаза и беззвучно шевеля губами. Затем внутри монолита начинается какое-то движение – его поверхность становится на секунду прозрачной, обнаруживая под собой множество ярких как звезды точек, парящих в бесконечной пустоте и постепенно стекающих к ладони Драра, а затем снова приобретает свой прежний вид. В глазах гнома вспыхивает ярко-белый огонь, он отрывает руку от монолита, поворачивается к присутствующим и громогласно произносит (*эхо от его голоса свободно звенит под потолком, не заглушаясь странной атмосферой пещеры, как это происходило со всеми другими звуками*):

«Свершилось! Теперь у меня есть силы для того, чтобы исполнить предначертанное! За мной, к великой горе!»

С этими словами Драр, сверкая странным огнем глаз, приказывает всем присутствующим следовать за ним, и исчезает в темноте одного из тоннелей, ведущих из пещеры.

Следуя за Драром, игроки вскоре выйдут в систему тоннелей, ведущих куда-то вверх (*на полу можно различить полустершиеся ступени, вырубленные в скале*), но при этом потеряют гномов из виду. Вскоре отзвуки голосов этого подземного народа затихнут где-то вдали, и наши герои останутся одни в старых пещерах, расположенных непосредственно в самой горе Хайяд.

Если игроки отстанут от группы испуганных и взволнованных гномов, бегущих вслед за Драром по сложной системе тоннелей вверх, в гору Хайяд, они смогут вновь дотронуться до монолита и вступить с ним в контакт. На этот раз их встречает не диссонанс звенящих голосов, а громкий вопль Драра, который, будучи напуганным до смерти, сообщает игрокам о том, что на самом деле этот монолит – могильный камень какой-то древней цивилизации, призванный заключать в себе души преступников, ждущих своей очереди на перерождение. Драр расскажет, что прикоснувшись к монолиту, он был атакован несколькими десятками душ разумных существ, которые поменялись с ним местами и вселились в его тело. Во время контакта с напавшими на него душами гном смог выяснить некоторые их воспоминания, мысли и намерения, которые повергли волшебника в неописуемый ужас. По словам Драра, души древних существ были заперты в этом камне многие тысячи лет – гораздо дольше, чем это было необходимо для перерождения. Те немногие крохи информации, которые доходили до этих душ, позволили сделать им вывод о том, что причиной такой задержки явилась некая катастрофа вселенских масштабов, которая заставила расу существ, создавших монолит, предпринять некие меры по «регрессии» – так они называли заклинание, благодаря которому можно было скрыть свой разум и тело от надвигающегося апокалипсиса. Подробностей относительно заклинания регрессии и причин, вызвавших необходимость его применения, душам выяснить не удалось – в назначенный день никто не спустился к монолиту для того, чтобы как обычно дать его заключенным новые тела. Об итогах применения регрессии судить трудно – если нормальным последствием ее успешного применения должно было быть исчезновение этой древней и таинственной расы волшебников, то она несомненно удалась, в противном случае это могучее заклинание, наложенное на целый народ, стерло его с лица земли. В любом случае души преступников этой расы, заточенные в монолите, оказались забыты в спешке регрессии и томились там многие тысячи лет, ожидая прихода в Хайяден хоть каких-либо разумных существ, способных предоставить им свое тело для того, чтобы эти невольные узники времени

смогли бы выяснить вопрос, терзавший их в течение бесконечности – что случилось с сородичами? Что такое регрессия и почему понадобилось проводить ее для целого народа? Что могло так напугать древнюю и могучую расу волшебников?

По словам Драра на момент нахождения монолита гномами последний содержал в себе более двух десятков душ неизвестных древних существ, населявших Хайяден неисчислимое количество лет назад. Их внешность, история и культура не вошла в тот блок чужеродных мыслей, который был получен гномом во время контакта с монолитом. Ясно было лишь одно – образ мышления, ценности и мотивы поведения этой расы слишком чужды нашим, чтобы их можно было понять, к тому же длительное время заточения в монолите не могло не сказаться на плененных в нем душах самым наихудшим образом. Истинные цели, которые преследуют эти существа, вселившиеся в тело Драра, остаются неизвестными.

Драр объясняет игрокам, что магический механизм монолита рассчитан на принудительное содержание в нем души разумного существа в течение определенного времени. Даже используя все свое искусство, гном не сможет покинуть пленивший его душу монолит еще целых пятьсот лет – срок, который, по словам шамана, наглядно иллюстрирует пренебрежительное отношение древней расы его создателей ко времени и пространству, а кроме того служит неоспоримым доказательством ее бывшего могущества.

Гном просит игроков остановить его тело во что бы то ни стало, ибо последствия действий, предпринимаемых душами этих странных существ, управляющих его телом, являются непредсказуемыми. Так, по предположению Драра, представители древней расы, укравшие у него тело, могут причинить непоправимый вред древней огненной горе, известной ныне как Хайяд и представляющей из себя святыню для каждого гнома.

Общение игроков с Драром проводится в режиме диалога, который может быть прерван по желанию любой стороны.

Если игроки спросят гнома о причинах, которые привели клан Рагобаров в Хайяден, тот признается, что согласно одной полузабытой легенде, его народ появился из пламени огромного вулкана, вдохнувшего в гномов жизнь. Самые древние записи гномов содержали в себе отрывки пророчества, гласившего, что давным-давно гора – прародитель пала под натиском сил зла и была погребена подо льдом на долгие тысячелетия. В задачу клана Рагобаров входил поиск этой горы, предположительно являвшейся горой Хайяд. Найдя своего прародителя, гномы хотели найти способ разбудить старый вулкан и через его первородное волшебство возродить былую мощь своей расы. По предположениям Драра, раса существ, заселявших некогда Хайяден, могла иметь непосредственное отношение к гибели вулкана. Следовательно, те цели, которые могут преследоваться душами, вселившимися в его тело, наверняка противоречат задаче клана Рагобаров и могут принести непоправимый вред не только расе гномов, но и всему Хайяду.

После беседы с душой Драра игроки смогут самостоятельно отыскать дорогу в пещеры горы Хайяд, по которой только что прошли гномы.

Эти пещеры выглядят как жилые комнаты, вырубленные в скале в незапамятные времена. Большинство их внутреннего убранства было уничтожено временем – мебель, узоры на стенах и архитектурные элементы лестничных пролетов превратились в труху. Пол пещер, некогда блестевший как зеркало, покрыт десятисантиметровым слоем мелкой белой пыли. Воздух внутри горы беден кислородом и содержит в себе какой-то неуловимый запах древности – пыль, въевшаяся в стены сажа, мелкая каменная крошка и голубые жилы каффа, выбивающиеся из стен и струящиеся по потолку – все это создает гнетущую и угрожающую обстановку. Среди следов крайнего запустения, царящего повсюду, игроки (*на усмотрение ведущего*) могут отыскать некоторые артефакты, аналогичные тем, что были найдены в вещах игроков второй группы (*первая глава модуля*).

Система комнат внутри горы Хайяд построена довольно продуманно и логично. Некоторые помещения и коридоры недоступны для исследования, будучи заполнены огромными жилами каффа, выбивающихся из стен прозрачными потоками в два обхвата толщиной – будто корни какого-то невиданного растения. Так или иначе, все коридоры ведут в центр горы – туда, откуда струятся все жилы каффа.

Проплутав по этим помещениям около пяти минут, наши герои внезапно услышат отчаянные крики гномов, и по ним выйдут в просторный круглый зал, имеющий в диаметре около двадцати метров. В отличие от других комнат внутри горы Хайяд, зал сохранился практически в своем первозданном виде – все его стены и купол потолка украшали причудливые иероглифические росписи и мастерски выполненные рисунки, переливающиеся в темноте приятным зеленым светом и довольно сносно освещающие все помещение.



Пол этого зала представлял из себя сплошное, идеально ровное и чистое зеркало, отражающее все настенные рисунки и создающее у стоящих на нем людей такое впечатление, будто они висят в пустоте (*зеркало довольно прочное, но вполне может разбиться от очень сильного удара, последствия которого смотрите ниже*).

Игроки-маги могут сразу определить, что большинство надписей и странных рисунков на стенах имеют магическое предназначение, однако постоянное присутствие каффа полностью лишило их силы.

В этот зал ведет только один коридор – тот, по которому в него пришли наши герои. Стоя на пороге зала, игроки своими спинами могут ощутить легкий сквозняк, благодаря которому это помещение постоянно вентилировалось, а также приобретало еще одну замечательную особенность – неведомые архитекторы применили здесь какую-то строительную хитрость, искажавшую поступающий внутрь воздух таким образом, что отовсюду будто бы шло тихое пение каких-то неземных голосов.

Обстановку торжественности нарушали дымящиеся останки гномов, лежащие на зеркальном полу. Рядом с ними, у стены спокойно стоял Драр, погруженный в изучение иероглифов и рассеянно бормочущий себе под нос: «Так... Ага... Битва богов с демонами... Мда... Сердце демона упало на Творящую Пирамиду и разрушила часть внешней обшивки... Вулкан потух окончательно и перестал снабжать пирамиду энергией... Мда... Вся магия поглощается кровью сердца... Ага, вот старейшины читают узоры времени... Мда, возможностей для спасения всей расы маловато... Либо медленное угасание и превращение в дикарей, либо... Ага, регрессия. Животная форма, так, так, так... Разум и память всей нашей расы растворяются среди инстинктов... Условия обратной регрессии...»

Если игроки смогут разбить зеркальный пол, они обнаружат, что последний раскалывается не весь, а лишь в месте удара, под которым обнаруживается черный провал в скале. Данный провал ведет далеко вниз, под землю, постепенно расширяясь и превращаясь в один из тоннелей, по которым здесь когда-то текла огненная кровь вулкана, и заканчивается на глубине нескольких километров под землей в слабо дымящемся озере остывающей лавы, свидетельствующим о том, что эта гора все еще жива.

В этот момент Драр внезапно оборачивается в сторону игроков *и (как бы старательно они не прятались)* обнаруживает их. Захочетав, гном резко скидывает руку и дотрагивается особым образом до нескольких ярких иероглифов. Вся роспись на стенах зала внезапно вспыхивает с необычайной силой (*от зеленого света игроки слепнут на несколько секунд*), тихое пение воздуха превращается в торжественные раскаты хора высоких нечеловеческих голосов, на неизвестном языке оглашающих какой-то повторяющийся рифмованный текст. Слышен дикий крик Драра: «Нет! Нас обманули! Это не зал регрессии! За что нам такие мучения! Нееет!»

Привыкнув к яркому свету, игроки успевают заметить, как часть зеркального пола будто скидывается кверху как волна, поглощающая Драра. Спустя мгновение тело гнома исчезает, затянута в пол, который тут же приобретает свой прежний вид. Однако яркий свет, бьющий от надписей на стенах, не тухнет, а напротив становится все сильнее и сильнее. Звуки неведомых голосов затихают, и становится слышен какой-то утробный булькающий звук, доносящийся откуда-то снизу. Посмотрев себе под ноги игроки видят, как от того места, где пропал гном, по всему зеркальному полу растекается кроваво-красное пятно. Вскоре зеркало под нашими героями превращается в кровь. Однако дотронувшись до пола можно почувствовать обычное холодное стекло – будто кровь Драра разлилась где-то там, в зазеркалье, недоступная для простых смертных. После приобретения зеркальным полом кровавого цвета разбить его абсолютно невозможно. Бульканье медленно стихает, становится необычайно тихо – уши начинают болеть от такой полной, неестественной, давящей тишины, а глаза ноют от света стен, тихо пульсирующего в такт чьему-то неведомому сердцебиению. Игроки-маги могут ощутить, что вся окружающая их гора будто оживает, медленно подпитываясь жизненной энергией гнома.

Со стороны входа в эту залу раздается чей-то сухой издевательский смешок.

### **Два пути**

В зал входит Мортур Карпенс собственной персоной – живой и невредимый человек-маг, находящийся в хорошей физической форме, но заметно выделяющийся каким-то нездоровым, сумасшедшим блеском глаз. Легко, будто играючи проведя рукой по стене, он мягко дотрагивается до нескольких иероглифов – и внезапно пол под игроками вновь вздымается вверх будто вода, заковывая их тела в ярко-красную каменную оболочку,

доходящую до груди. Лишив наших героев подвижности, Мортур медленно, с видимым удовольствием несколько раз проходит вокруг них, но затем вдруг меняется в лице, садится на пол и начинает плакать, причитая: «Ох, великие боги, что же я делаю!», «Простите меня, я не виноват в том, что творю!», «Это мучительно, это нестерпимо, это меня убивает!», и т.п. Станный приступ длится недолго – спустя несколько секунд Мортур вновь встает на ноги, а его лицо приобретает прежние зловещие и надменные черты.

Он останавливается перед игроками и произносит следующую напыщенную речь, изредка прерываемую вышеописанными вспышками странного жалостливого поведения:

«Ну вот, круг замкнулся... У нас полно времени, и я позабавлю и себя и вас небольшим рассказом, который наверняка доставит нам удовольствие... Итак – признаюсь сразу, я вас обманул. Мой призрак действительно медленно угасал в той пещере под ночлежкой, и я на самом деле мог окончательно умереть в обоих мирах – я имею ввиду реальный мир и иллюзию, существующую внутри сердца демона... Однако вспомните – следуя моим инструкциям, вы подожгли ночлежку и пробили брешь между этими двумя мирами, в результате чего я смог последовать за вами и вернуться в реальность. Дальнейшее было просто развлечением... Моя душа в отличие от остальных не попала в Хосалидово дерево – может быть потому, что она явилась в этот мир не из брэнного тела, а возникла практически ниоткуда – то есть из сердца зимы... Используя ту энергию, которая высвободилась при смещении реальностей, я легко восстановил свое старое тело и продолжил исследование горы Хайяд. Одновременно с этим я следил за вами... Да, вы – самое удивительное звено всей интриги. Дело в том, что каждое происходящее событие настоящего времени было давно просчитано древними создателями этой пирамиды. Воистину их магическое искусство было велико, ибо они смогли не только предвидеть тончайшие подробности событий, которым будет суждено случиться через многие тысячи лет, но и использовать их в свою пользу. Ха! В истории с сердцем демона вы являетесь непредвиденным фактором, белым пятном на темном полотне времени, мелкой песчинкой в идеальном механизме мироздания... Ваше появление в Хайядене и все ваши действия обусловлены не простыми причинно-следственными связями – нет, здесь прослеживается непреклонная воля какого-то божества, принимающего активное участие в этой игре вселенской масштаба, минимальной ставкой в которой является выживание всей разумной жизни в этом мире. Именно поэтому древние обитатели Хайядена не учли вашего появления здесь, хотя по моему глубокому убеждению вы не сможете быть помехой на пути предстоящих великих изменений.

Я долго бродил по коридорам этой горы... Я потратил уйму времени на расшифровку их иероглифов. Но теперь я кое-что знаю... Задолго до появления людей, эльфов или гномов эту местность населяли разумные существа, внешне напоминающие нас. Хайяден был жаркой тропической страной. Местные жители практиковали простейшую магию и обитали в небольших хижинах, добывая себе пропитание как охотой, так и земледелием. В то время здесь господствовал огромный вулкан, периодические извержения которого наполняли воздух ядовитыми газами, а потоки лавы уничтожали не только леса, но и поселения древних. И вот через некоторое время эти существа выждали момент, когда вулкан затих, и всего за 30 лет построили вокруг него волшебную пирамиду – величайшее творение древних архитекторов и магов. «Творящая Пирамида» – так они называли ее. При помощи умело сплетенных заклинаний, с использованием первобытной магии земли, воды и воздуха, пирамида начала преобразовывать великую энергию вулкана в чистую магическую энергию, распространяя его по всем окрестностям. Огромный приток волшебных сил позволил простому, но трудолюбивому народцу быстро развиться в великую расу чародеев, которым было подвластно не только пространство, но и даже время. За считанные столетия они создали сложный общественный строй, множество неповторимых архитектурных творений... Творящая Пирамида была центром их уникальной культуры – местом отправления ритуалов и обрядов, мощным прибором для совершения самых сложных заклинаний. Теряя свою энергию, древний вулкан медленно умирал. Но великие маги не стремились завоевать окружающий мир, а жили в гармонии с природой, почти никогда не покидая пределов современного Хайядена. Их образ жизни, их привычки и устремления столь далеки от наших, что сейчас трудно представить себе их быт – единственным свидетельством их присутствия на земле остаются редкие артефакты, сохранившиеся в самых глухих закоулках Хайядена и поныне.

Однако процветание этой расы длилось недолго. В небе над Хайяденом разыгралась великая битва богов и демонов, в ходе которой, как вам уже известно, сердце одного из демонов вечного холода и хаоса было вырвано из его груди и низринуто на землю. Попав в Творящую Пирамиду, это сердце не только окончательно погасило вулкан, но и вызвало непоправимые изменения в жизни древних. Для них произошла самая настоящая



катастрофа – кровь демона разлилась по пирамиде и затвердела, превратившись в кафф. Последний стал собирать всю магическую энергию в этой местности, доставляя его сердцу для того, чтобы однажды демон возродился вновь. Климат Хайядена изменился – погибли все тропические деревья, погода стала непредсказуемой и суровой. Морозы постоянно чередовались с оттепелями, умерли все крупные животные, а реки ушли под землю, оставив после себя лишь небольшие заболоченные озера. Но самые страшные последствия этой катастрофы заключались в том, что из-за появления каффа – застывшей крови демона – древние маги лишились постоянного источника своей силы. Они стали слабы и беспомощны перед бушующей природной стихией. Сердце демона нельзя было уничтожить или подчинить себе. Каждый, кто пытался сделать это, погибал мучительной смертью. Тьма и смерть вплотную подступили к этой древней цивилизации.

Древние были не только могучи, но и мудры. Уже тогда они знали, что время подобно водной глади, а все события в нашей жизни – лишь камни, падающим в нее. По расходящимся на воде кругам всегда можно узнать – где и когда упал камень. Разглядывая причудливые узоры истории, маги выяснили, что вскоре их расу ожидает неминуемое вымирание – оставшись в Хайядене, они бы погибли от холода, а переселившись за его пределы, они бы вскоре уступили место молодым народам людей, эльфов и гномов.

Древние также видели, что через многие тысячи лет ледяное сердце соберет достаточно магической энергии для возрождения демона. Первое дыхание его пробуждения отнимет разум у всех живущих на земле. Второе дыхание его подъема уничтожит все волшебное в этом мире. С третьим дыханием своего крика он покинет этот мир и продолжит вечную борьбу с богами.

Однако среди записей на этих стенах я прочел, что пробуждения демона может и не произойти. Существует некоторая... совсем небольшая возможность уничтожения его сердца. Отдаленность этих событий не позволила древним магам узнать способ уничтожения сердца демона, однако среди запутанных узоров истории они ясно увидели, что этот кусок льда из другого мира внезапно исчез в огне, а разумная жизнь на планете продолжила свое существование.

Единственным разумным выходом для древних магов была регрессия – процесс, при котором каждый из них деградировал до состояния животного, ныне известного нам как воллоп. При этом каждый индивидуальный разум и вся родовая память этой расы растворялась в инстинктах и эмоциях этого маленького животного, являясь недоступной для поглощения пробудившимся демоном. Физиология воллопов такова, что они начнут стремительно прогрессировать и развиваться сразу после того момента, как демон покинет этот мир, либо – в случае, если все же его сердце будет каким-либо образом уничтожено – сразу после того, как оно исчезнет с лица этой земли. В считанные годы, а может быть дни, или даже часы в этот мир вновь придут древние маги, пережившие само время.

Да, древние были мудры. Воллопы не обладали магическими способностями и человеческим разумом, однако они являлись весьма выносливыми и плодовитыми существами, легко выживающими в самых суровых условиях и передающих спящий разум древних магов из поколения в поколение.

Однако самой интересной частью их плана по спасению своей расы была не регрессия, а возрождение. Предсказав сегодняшние события с величайшей точностью, древние маги оказали на окружающий их мир такое воздействие, которое создало сложный и запутанный механизм вероятностей, в конечном итоге приводящий к тому, что мы имеем сейчас. Представьте себе, насколько идеальны были их расчеты! Сдвинув камень сегодня, завтра мы возможно спасем чью-то жизнь, которая могла быть прервана его падением. Так вот – древние маги сделали так, чтобы через многие тысячи лет все было так, как это есть сейчас... Глубоко под пирамидой они оставили монолит с заключенными в нем душами своих преступников. Они предвидели, что к этому монолиту придут гномы, которые будут искать потухший вулкан – свою древнюю святыню, персонаж легенд, переданных древним гномам самими же магами лишь для того, чтобы привлечь их потомков в Хайяден. В узорах времени было видно, что души преступников вселятся в одного из гномов, который в конце концов достигнет этой залы... Древние маги знали, что эти души будут пытаться выяснить, что случилось с их сородичами. Узнав о всеобщей регрессии своей расы и вызвавших ее причинах, они наверняка попытаются также превратить поработенное ими тело гнома в воллопа, скрывшись таким образом от возможного пробуждения демона.

Однако этот зал – не камера регрессии, хотя именно это написано на его стенах. Дело в том, что древние маги были весьма эгоистичны – они уничтожили все свои артефакты и

заклинания, связанные с регрессией для того, чтобы ни одно живое существо больше не могло избежать потери своего разума от пробуждения демона.

Этот зал был создан лишь для того, чтобы извлечь максимальную выгоду из небольшой вероятности уничтожения сердца демона, усмотренной древними магами в бесконечном океане времени. Если демон все же проснется – что ж, воллопы легко переживут это и рано или поздно возродят свою расу. А если сердце демона будет уничтожено в ходе каких-то событий, суть которых была скрыта даже от всевидящего взора древних магов, это повлечет за собой такой выброс магической энергии, который позволил бы воллопам немедленно возродиться, превратившись в магов, способных использовать эту энергию для восстановления своего бывшего могущества.

Нас с вами окружает особая комната, построенная на века. Почти все вещи древних превратились в труху – а эти светящиеся зеленые письмена все еще выполняют свою функцию. Какую? Не спешите, у нас еще есть время. Дело в том, что антимагическое поле каффа сломало всю стройную магическую систему заклинаний, обеспечивающих работу Творящей Пирамиды. А, как вы помните, она забирала магическую энергию вулкана и распространяла ее вокруг себя. Но древним хотелось, чтобы в момент уничтожения сердца демона эта пирамида работала и распространяла высвобождающуюся энергию наружу – именно тогда они смогли бы воспользоваться этой силой, накопленной внутри сердца за долгие тысячелетия. Значит, древним был необходим резервный механизм управления пирамидой – совокупность заклинаний, которые бы использовали силу душ разумных существ для того, чтобы функционировать в антимагическом поле каффа достаточно долго, обеспечивая работу Творящей Пирамиды. Да, да, я вижу что вы уже догадались – этот зал и есть такой механизм. Древние маги очень нехорошо обошлись с душами своих сородичей, заключенными в монолите, отведя им участь корма для подпитки этой кучи камней. Да, им было суждено вселиться в тело Драра, доставившее их в этот зал, и раствориться в волшебном зеркале, отдав свою силу пирамиде. Не спешите – самое интересное все еще впереди. Дело в том, что антимагическое поле каффа продолжает действовать и довольно быстро вытягивает волшебство из этой комнаты. А вы знаете, что это значит? Что по расчетам древних, осталось совсем мало времени. Скоро, в считанные дни демон либо пробудится, либо его сердце будет уничтожено. В первом случае воллопы возродятся в расу магов через несколько сотен лет ускоренной эволюции, которой не будет мешать ни одно разумное существо на планете – ведь весь разум и магия будут поглощены проснувшимся демоном. После того, как демон разорит и покинет наш мир, воллопы создадут на его руинах новую цивилизацию. Что выйдет в конечном итоге – сказать трудно. Полагаю, что на этот раз они пойдут по пути развития техники и ремесел, подчинят себе природу, искалечат наш мир и навеки забудут древнее искусство магии. Однако во втором случае – если сердце демона будет кем-то уничтожено, пирамида разольет по всему Хайядену невероятное количество волшебной энергии, от которой воллопы превратятся в магов в считанные минуты.

Теперь я подхожу к самому главному. В тех записях древних магов, которые я нашел здесь и смог расшифровать, упоминается не только гном Драр, но и ваш покорный слуга. Как вы думаете – какую роль уготовили мне эти самовлюбленные пройдохи-маги? Ха! В отношении меня они выражались весьма смутно, например: «великий маг с двумя сердцами может погубить этот мир». Иначе говоря, именно со мной они связывали возможность возрождения демона. Ха! Ха-ха-ха! (дикий, безумный смех). Как бы не так! Просчитались, кретины! Попали пальцем в небо! Да, я – самый сильный из всех ныне живущих волшебников! Даже кафф почти не действует на меня – ведь я прошел через сердце зимы, и я несу в себе частичку его силы! Я не буду рисковать! Нет! Не-е-е-т! Я в состоянии осознавать свои поступки! Я не буду будить этого демона! Я буду осторожен! Я использую энергию сердца зимы понемногу – совсем чуть-чуть, ровно столько, чтобы можно было править этим поганым миром! Да! Теперь у меня достаточно сил чтобы сделать это! Ха! Древние зря построили эту комнату и зря пожертвовали своими сородичами, вселившимися в тело Драра! Нет! Демон не проснется! И никто, слышите – никто не уничтожит его сердце! А это значит, что не проснутся и древние маги! Я буду править этим миром один! Один! Один!!! (последнее произносится почти на грани истерики).»

Произнеся эту речь, Мортур обессилено замолкает и вновь начинает плакать, прося у игроков прощения за то, что он хочет сделать.

Дальнейшее развитие игры строится на том, что игроки должны воспользоваться раздвоением личности Карпенса, возникшем у него еще со времени пребывания в мире сердца зимы (где происходило его постоянное превращение из зверя в Салли Болтинга – две части одной души, символизирующие жестокость и мягкость Мортаура Карпенса).

Как было сказано выше, этот сумасшедший маг периодически меняет свое поведение с жесткого, продуманного и смертельно опасного на жалостливое, необдуманное и слезливое. У игроков есть около двух минут на то, чтобы поймать те моменты, когда в поведении Мортюра будет доминировать слабая (*добрая*) сторона его личности и убедить его в том, что он в силах обуздать свою злую сторону и отказаться от использования энергии сердца демона. После этого Мортур Карпенс, находясь в «добром» состоянии, скажет, что он не в силах контролировать свою злую сущность, и есть только один способ остановить его тело – смерть. При этом Мортур начнет умолять игроков убить его. Учитывая то, что наши герои обездвижены заклинанием Карпенса, они должны склонить его к самоубийству. Этот момент модуля – чистая ролевая игра, психологический диалог ведущего и игроков, проверка способностей игроков к анализу состояний человеческой души. Опасность здесь кроется в том, что игроки могут не заметить момент смены доминирующей личности Мортюра Карпенса с мягкой на жесткую – в этом случае волшебник делает вид, что соглашается на самоубийство, подходит к одному из игроков, вытаскивает у него меч, и с диким смехом вспарывает ему живот, топча ногами выпавшие внутренности и заливаясь торжествующим гоготом. Если же наши герои сделали все правильно, то этим мечом Мортур Карпенс убьет себя и упадет на пол лицом вниз, не выпуская оружия из рук. Если игроки подойдут к нему и попытаются перевернуть тело, либо вынуть из его рук оружие, то на усмотрение ведущего Мортур может либо с благодарностью прошептать «Спасибо... Мне кажется, что я понял – вы и есть тот фактор, который не смогли предусмотреть древние... Вы можете разрушить сердце демона... Не дайте ему возродиться...», либо (*в зависимости от своего текущего состояния личности*) с диким криком сделать последнее усилие и вонзить меч в одного из игроков.

Смерть Мортюра наступает через полминуты и не сопровождается никакими необычными явлениями.

Если игроки не смогли уговорить Мортюра Карпенса покончить жизнь самоубийством в течение двух минут после окончания его речи (*см. выше*), то волшебник наконец справляется со своим раздвоением личности (*подавляет ее слабую сторону*), насмешливо говорит игрокам: «Не бойтесь – я оставлю вас в живых лишь для того, чтобы вы увидели мое могущество», касается нескольких иероглифов на стене и покидает этот зал. Примерно через минуту каменный пол, удерживающий игроков, расступается, и наши герои проваливаются вниз. Несколько секунд падения в темноте – и они попадают в гладкий наклонный тоннель, ведущий в кратер вулкана к ледяному сердцу зимы (*см. выше*). Оказавшись там, они видят, как Мортур Карпенс, окруженный сиянием защитного заклинания, подходит к сердцу демона, прикасается к нему рукой и начинает нараспев произносить слова какого-то сложного волшебства. Это длится всего несколько секунд – затем раздается страшный грохот, и голубые жилы каффа, идущие от клапанов сердца, рассыпаются в пыль. Мортур Карпенс удовлетворенно хохочет и продолжает читать заклинание (*игроки-маги могут установить, что оно представляет из себя сложнейшую смесь заклинаний контроля над злыми силами*). Спустя еще несколько секунд по всей горе разносится гулкий удар – крошки каффа, лежащие на полу, разжижаются, темнеют и на глазах превращаются в густую кровь. Мортур Карпенс меняется в лице и начинает читать другое заклинание (*игроки-маги могут установить, что он произносит заклинание, нейтрализующее эффект своих предыдущих заклятий*). Внезапно игроки понимают, что ледяное сердце начинает медленно сокращаться. Сияние защитного заклинания вокруг Мортюра Карпенса тухнет – дальнейшее происходит за доли секунды. Температура воздуха в кратере вулкана стремительно понижается, вся влага, растворенная в нем, выпадает в виде острых кристалликов льда. Тело волшебника покрывается синим инеем – тот с криком отдергивает от сердца руки, но те уже превратились в лед. Мортур оторопело смотрит на свои оторванные руки, примерзшие к бьющемуся сердцу демона. Тело Карпенса, стоящего вплотную к сердцу, продолжает леденеть – кожа трескается, обнажая под собой темно-красную плоть, глаза лопаются и застывают на лице желтоватыми сосульками, и с последним дыханием мага из его рта вырывается пыль от раскрошившихся зубов. По всему кратеру начинают носиться вихри яркого света, в которых смутно виднеется плоть демона, нарастающая на его сердце. Холод становится нестерпимым, выходит за пределы горы Хайяд и распространяется по всему Хайядену. От резкого понижения температуры внутри горы Хайяд нельзя спрятаться, и наши герои погибают в считанные минуты, так и не увидев процесса возрождения демона – когда вся гора освещается бледно-голубым светом, рассыпается на куски и освобождает огромное уродливое тело демона. Дальнейшая история игрового мира отличается незавидной простотой – демон крадет разум и магию у всех обитателей планеты, наполняя свое тело прежней силой, после чего он покидает это измерение и



возвращается к борьбе с богами. Воллопы медленно эволюционируют, развиваясь в известное нам с вами человеческое общество. Магия больше не возвращается в этот мир, который встает на путь техногенного развития, полностью стирающего следы славного прошлого.

### **Разговор с вечностью**

Если игроки не воспользуются заклинанием, которому их научил Драр, и не вступят в контакт с вулканом (*ныне горой Хайяд*), то они скорее всего не смогут уничтожить сердце зимы самостоятельно. В этом случае демон возродится через несколько дней – так, как это было описано выше.

Если в любой момент своего пребывания в полуразрушенных помещениях внутри горы Хайяд наши герои воспользуются рунным заклинанием гномов, которому их научил Драр (*заклинание не действует вблизи от жил каффа*), они смогут вступить в контакт с горой Хайяд. Нарисовав руну на стене любой пещеры этой горы, игроки услышат слабый вздох – будто ветер пронесся у них за спиной. Гора заговорит гулким басом, звук которого будет метаться по тоннелям и медленно затихать в ледяной темноте.

В процессе этого диалога гора Хайяд расскажет игрокам, что на самом деле она – древний вулкан, некогда доставлявший на эту землю огонь из самого сердца планеты. Постоянные извержения причиняли немало хлопот местным жителям, которых вулкан никогда не замечал – ведь один год для него пролетал как секунда. Однако через некоторое время аборигены, практиковавшие примитивную природную магию, построили вокруг вулкана пирамиду, отнимающую у него тепло и превращающую ее в магическую энергию, распространяемую по окрестностям. Это позволило древним жителям Хайядена быстро развиваться в мощную магическую цивилизацию, существовавшую только за счет сил, похищаемых у вулкана. Однако через некоторое время над Хайяденом произошло сражение богов с демонами, которое едва не погубило вулкан окончательно – ледяное сердце, упавшее в его кратер, заставило окаменеть огненную лаву на глубину более километра, но ближе к центру Земли до сих пор продолжал теплиться небольшой очаг былой мощи этой горы.

Вулкан, разговаривающий с игроками, имеет довольно четкие представления о том, что происходило дальше. Он знает о регрессии воллопов. Он знает о том, что демон вскоре возродится и поглотит разум на всей планете – в том числе и разум древних вулканов.

Вулкан предлагает игрокам честную сделку – он поможет им уничтожить сердце демона, а в обмен на это он вновь начнет жить (*извергаться*) как и многие тысячи лет назад, наполняя воздух серой и пеплом, а землю – расплавленным камнем. Таким образом, вулкан честно предупреждает игроков о том, что последствием его пробуждения будет смерть тысяч обитателей Дарреда и его окрестностей, однако предшествующее этому уничтожение сердца демона спасет всю разумную жизнь на этой планете.

Ведущий должен поставить игроков перед классическим выбором – стоят ли жизни нескольких людей благополучия всего человеческого (*эльфийского, гномьего и т.д.*) рода?

Отказавшись от предложения вулкана, игроки не смогут уничтожить сердце демона самостоятельно. В этом случае демон возродится через несколько дней – так, как это было описано выше.

Игроки могут поговорить с вулканом и на другие темы.

Так, он может сообщить им, что на самом деле он – не прародитель всех гномов. Просто древние маги распространили эту легенду среди молодой расы гномов лишь для того, чтобы впоследствии клан Рагобаров нашел бы гору Хайяд, вернее – монолит под ней, и в ходе предсказанных событий гном Драр включил бы резервный магический механизм функционирования пирамиды.

Вулкан также расскажет игрокам, что он – последний из древних гор, некогда создавших сушу и наделивших планету атмосферой. Все его собратья давным-давно потухли, превратившись в обычную грудку камней, и лишь его душа все еще теплилась глубоко под землей в надежде на скорое избавление.

Вулкан может сообщить игрокам и любую другую информацию (*например, о магических способностях древних магов*), недостаток которой ведущий должен восполнить своим воображением.

Если наши герои согласятся на предложение вулкана, то он расскажет им, что только огонь из центра земли может растопить сердце демона. Однако гора, заточенная в пирамиду, не извергалась уже многие тысячи лет, и ее силы на исходе. Игроки должны помочь вулкану начать свое извержение – после этого участь демона будет решена. Для этого им необходимо получить часть энергии сердца демона, и передать ее вулкану. Он



успокаивает игроков, заверяя их в том, что в отличие от людей, ему не грозит воздействие злых сил, кроющихся в волшебстве сердца демона – такое древнее существо, как эта гора, способно переварить любое зло.

На вопрос о том, как именно игрокам следует передать энергию демона вулкану, последний отвечает, что ее необходимо направить в пропасть, находящуюся глубоко под горой, которая ведет прямо к центру земли – туда, где нет воздействия антимагического поля каффа. Также вулкан рассказывает игрокам, по каким тоннелям им можно пройти к этой пропасти. Относительно способов передачи магической энергии вулкан умалчивает: «Этого я не знаю. Я – древняя гора, а не волшебник».

Существует только один способ изъятия части энергии у сердца демона. Наши герои должны отколоть от него *(ведущему следует постоянно помнить о том, что возле сердца царит жуткий холод)* небольшой осколок *(так же, как и в предыдущей жизни)*, доставить его к пропасти, указанной вулканом, и сбросить вниз. Самая главная трудность здесь состоит в том, что как и раньше, энергия осколка сердца демона начинает воздействовать на игроков, несущих его. В рамках игровой механики ведущий периодически *(частота этих действий определяется им самим в зависимости от конкретных игровых обстоятельств)* должен делать броски кубика, случайным образом определяя того игрока, которого он возьмет под свой контроль. Персонаж этого игрока будет на некоторое время сходиться с ума и убивать своих товарищей *(желательно это делать подло, исподтишка, например – «случайно» столкнуть кого-либо в пропасть)*. Если выбор кубика падет на игрока, несущего осколок сердца зимы, этот персонаж должен будет попытаться скрыться от своих товарищей, унеся артефакт с собой *(через некоторое время он на усмотрение ведущего либо вновь обретет рассудок, либо покончит жизнь самоубийством)* для того, чтобы единолично воспользоваться его силой и получить власть над всем миром.

Осколок сердца зимы в пропасть, скинутый игроками в бездонную пропасть, будет падать в течение пяти-семи минут. Избавившись от него, наши герои перестают испытывать на себе воздействие энергии хаоса и вновь обретают ясный рассудок. За время падения осколка игроки лишь смогут подняться в верхние помещения внутри горы Хайяд *(возможно они дойдут до зала резервного управления горой, где погибло тело Драра)*. Здесь их застанет первый подземный толчок и гул, раздающийся откуда-то из-под горы. Вулкан примется мелко вибрировать, коридоры внутри него станут затягиваться едким серным дымом. Через несколько минут с горы начнет облетать лед, камни и внешняя облицовка пирамиды, скрывающаяся под ними. После этого игроки получают возможность покинуть вулкан через образовавшиеся провалы в стенах комнат, выбраться наружу и спуститься вниз по его ледяным склонам.

Спустя пять минут после своего пробуждения гора полностью очистится от льда и остатков пирамиды и предстанет перед миром в своем первозданном виде – высокий остроконечный конус из сплошного черного камня, испещренного тоннелями и полуразрушенными комнатами, построенных древними магами. Вершина горы затянута дымом, пыльным шлейфом расходящимся по небу и закрывающего собой солнце. Постепенно в Хайядене становится темно, как ночью. Изредка из жерла вулкана вырываются всполохи красного огня и слышится негромкий подземный гул.

В Дарреде начинается паника. Люди выскакивают на улицы, пытаются куда-то убежать. Некоторые пользуются ситуацией и грабят оставленные дома, насилуют женщин или просто режут купцов. Быки, вырвавшиеся из повозок, с ревом бегают по улицам, затаптывая брошенных без присмотра детей. Мэр Танкерт пытается успокоить толпу – однако вскоре он падает на землю с кинжалом в горле, и какой-то оборванец склоняется над ним в поисках кошелька. Загорается заведение Геканты Хайси – видимо истопники убежали прочь и бросили баню без присмотра. Десятки полуголых девушек высовываются из задымленных комнат второго этажа, умоляя горожан спасти их. Некоторые отваживаются спрыгнуть вниз и ломают себе ноги – тут же на них набрасываются грязные шахтеры, срывающие остатки одежды и грубо насилующие кричащих от боли проституток прямо посреди мечущейся толпы. Отовсюду доносятся испуганные крики о помощи и надрывный детский плач.

Внезапно по Хайядену проносится мощный вихрь магической энергии, который чувствуют даже люди, полностью лишенные способностей к магии. Из вулкана доносится дикий рев, гора принимается дрожать так, будто внутри нее происходит какая-то борьба. Извержение начинается в полную силу – страшной силы взрыв выбрасывает в воздух тонны пепла и раскаленных камней, дождем падающих на Дарред. Воздух чернеет, становится трудно дышать. В городе разгорается пожар – более десятка домов разрушены

и сожжены упавшими с неба камнями. Прямо на глазах игроков из дыма возникает один мужчина – по виду рыбак, который пытается вывезти из города свою жену с обожженными ногами. Он тащит ее на самодельных волокушах, за которыми бегут их дети, несущие какой-то нехитрый домашний скарб. Секунду спустя землю накрывает какая-то тень, и там, где только что были волокуши и дети, на землю с грохотом приземляется малиновый от жара валун, вздымающий в воздух волну мерзлой земли. Мужчина падает, отброшенный ударной волной, затем поднимается, тряся головой, прижимая руки к ушам, из которых течет кровь, потерянно оглядывается и медленно бредет куда-то вдаль в сторону вулкана, беззвучно крича, глотая едкий пепел и содрогаясь от страшной рвоты.

Ведущему следует учитывать, что если среди игроков присутствуют маги, то после начала извержения вулкана последние смогут полностью применять свое искусство, т.к. антимагическое поле каффа, окружавшее Хайяден, исчезло. Кроме того, все присутствующие в Хайядене волшебники смогут значительно пополнить запасы своей магической энергии, исходящей из вулкана, и превратиться в очень сильных магов (*мощь заклинаний на уровне членов Совета Магов и выше*).

С верхушки вулкана начинают течь реки ярко-оранжевой лавы, один из потоков которой направляется к городу. Изнутри горы продолжают доноситься глухие удары – будто кто-то или что-то пытается выбраться наружу, а вулкан скрежещет и стонет, изо всех сил пытаясь сдержать это нечто... Гигантские потоки невидимой магической энергии, хлещущей из вулкана, не ослабевают ни на миг.

В течение всего извержения игроки не теряют возможности вновь подняться на гору и найти на ней тоннель, ведущий в зал резервного управления горой. Особую сложность в этом составляют гигантские осколки льда и камней, упавшие с горы и окружившие ее плотным кольцом высотой до двух метров, которое на некоторое время задерживает лаву от распространения по Хайядену. Кроме того, игрокам будет сильно мешать отравленный серой воздух и сильная жара внутри горы.

Примерно через две-три минуты после начала извержения вулкана игроки замечают, что в хайяденских лесах происходит какое-то странное движение. Приглядевшись, они замечают, что среди деревьев видны десятки, а может быть даже и сотни небольших человекоподобных фигур, медленно приближающихся к вулкану и постепенно увеличивающихся в размере.

Если игроки попытаются вступить в контакт с вулканом после начала извержения, то они услышат лишь глухой стон горы, сквозь который пробиваются отдельные слова:

«Не... успели... Демон... начал... возрождаться... Сердце... еще... не сторело... Мне... мало... энергии... Внутри... меня... зал... контроля... он... высасывает... силы... как... раньше... и... передает... их... возрождающимся... древним... Надо... уничтожить... этот... зал... письмена... Тогда...я... сожгу... демона... Торопитесь... силы... кончаются...».

Если в течение 10 минут после начала извержения игроки не выполняют просьбу вулкана, то демон возьмет верх над горой и возродится (*последствия этого описаны выше*), а древние маги останутся в эволюции и вновь регрессируют в волопов для того, чтобы пережить эту катастрофу.

Большинство комнат и коридоров внутри гора заполнены бурлящей лавой, поэтому игроки смогут легко найти на склоне вулкана вход в коридор, ведущий в зал со светящимися зелеными иероглифами.

Наши герои не смогут самостоятельно уничтожить ни надписи на стенах, ни кроваво-красный каменный пол этого зала.

Через минуту после их возвращения в резервный зал контроля Творящей Пирамиды в воздухе раздается легкий хлопок, и в вихре ярко-белых искр появляются несколько древних магов, успевших завершить свое возрождение быстрее других и телепортироваться внутрь горы. Они представляют из себя высоких человекоподобных существ со светло-серой кожей, вытянутыми лицами и тонкими губами. Их слегка раскосые, умные глаза были широко расставлены по бокам от плоской переносицы, длинные тонкие пальцы находились в постоянном движении, а на лишенных волос головах виднелись небольшие костяные выросты, напоминавшие гребни драконов. Маги были одеты в легкие золотистые туники, при ближайшем рассмотрении оказавшиеся магическими силовыми полями невероятной сложности и мощи. В руках у магов не было никаких приспособлений, они не произнесли ни одного заклинания, однако зеленые иероглифы на стенах вдруг ожили и стали стремительно перемигиваться, выполняя

неведомые приказы своих создателей. Гул внутри вулкана усилился – гора явно получила больше сил для борьбы с демоном и стала брать над ним верх.

Древние маги спокойно ходили вдоль стен, наблюдая за мерцанием иероглифов, так и не обменявшись друг с другом ни единым словом и не обращая ровно никакого внимания на игроков.

Если наши герои не предпримут нижеописанных действий в отношении магов, то через несколько минут демон сгорит внутри вулкана, после чего маги немедленно включают механизм пирамиды на полную мощность и лишат вулкан сил – так же, как и тысячи лет назад. В этом случае древние маги спокойно возродятся (*всего около шестисот чародеев*), уничтожат всех людей, оказывающих им сопротивление (*в том числе и игроков, если они будут нападать на этих существ или настойчиво пытаться вступить с ними в контакт*), впитают в себя энергию горы, в течение нескольких дней пройдутся по всей планете, собирая какие-то известные лишь им одним артефакты и исчезнут из этого мира, переселившись в другое измерение. Они не будут пытаться захватывать страны, либо вступать в контакт и делиться знаниями с населяющими их расами. Их не сможет остановить ни одна армия и ни один маг. Они не станут затевать войн (*применяя свою магическую мощь только для самообороны*), не будут оставлять каких-либо следов своего присутствия (*памятников, артефактов и т.п.*), иначе говоря – их цели будут сколь непонятны, столь и загадочны.

Если игроки попытаются каким-либо образом воздействовать на древних магов, спокойно наблюдающих за светящимися иероглифами на стене, последние встрепаются – будто только что заметили присутствие наших героев и пронзительно заверещат тонкими, визгливыми голосами. Один из них резко вскинет в сторону игроков руку, и с его пальцев сорвется разящая вспышка света. Однако в этот самый момент по горе в очередной раз пробежит дрожь – маг покачнется, и мощный разряд энергии ударит в стену над головами наших героев. Последствия этого промаха будут молниеносны – белое пламя проделает аккуратную дыру в скале справа от игроков. Оттуда с шипением вырвется едкий серный газ, струя которого перелетит через весь зал и ударит по магам. Те завопят еще пронзительнее и начнут яростно обстреливать игроков магическим белым огнем. Однако газ, попавший в их глаза, сделает свое дело – волшебники будут то и дело чихать и трясти головой, пытаясь избавиться от выступивших слез. Их выстрелы, направленные в сторону игроков, будут нецельными – на усмотрение ведущего некоторые из них могут задеть наших героев, нанеся им незначительные повреждения (*оторвав палец на руке, опалив волосы на голове, срезав часть доспехов и т.п.*), однако большая часть вспышек будет уходить в сторону и бить в стену. Увидев это, один из волшебников перегородит выход из зала, не подпуская к нему игроков, а другой начнет методично обстреливать их, пытаясь попасть наудачу.

Те вспышки белого огня, которые будут попадать в стену, находящуюся напротив выхода из зала, будут проделывать в ней небольшие отверстия с оплавленными краями, через которые начнут медленно просачиваться бурые комки вулканической лавы. Зеленые иероглифы, попавшие под эту лаву, станут мерцать и медленно угасать.

Игроки должны заставить волшебников вести огонь по этой стене (*попадания в другие стены будут выбивать из них либо струи серного дыма, либо куски простого камня*), уворачиваясь от их выстрелов. Когда в ней будет проделано более пяти отверстий, стена рухнет, и в зал быстро потечет огненный поток лавы. Осознав произошедшее, волшебники забудут про игроков, встанут на ее пути и начнут творить заклинания силовых полей, пытаясь обуздать неистовую стихию огня. В течение нескольких секунд они загонят лаву назад и восстановят рухнувшую стену, после чего протрут глаза, нападут на игроков и несколькими прицельными выстрелами уничтожат их. Наши герои должны воспользоваться этим моментом и как можно быстрее убить древних магов (*силовые поля, окружающие их тела, эффективно защищают от любых форм атак, поэтому удары следует наносить в головы, руки или ноги*), отвлекшихся на рухнувшую стену.

Если игроки не заставят волшебников снести стену и высвободить лаву, то те вскоре избавляются от жжения в глазах, вызванного ядовитым газом, и легко убивают наших героев.

Убив магов, игроки должны покинуть этот зал как можно скорее – лава, не сдерживаемая силовыми полями, стремительно заполняет все помещение, стирая иероглифы на его стенах и прекращая действие всех древних заклинаний. Как только игроки выбегут из горы, им необходимо срочно отпрыгнуть в сторону и прижаться в скале – из тоннеля, который они только что покинули, наружу хлынет мощный поток лавы.



В результате уничтожения резервного зала контроля Творящей Пирамиды, механизм передачи энергии горы в окружающее пространство перестает действовать, и вулкан, получивший наконец свою полную силу, быстро сжигает тело возрождающегося демона.

Смерть демона сопровождается огромным выбросом энергии, которая наверняка искалечила бы все окружающее пространство и сбило бы текущее время, если бы гора не поглотила ее почти без остатка. Излишки энергии, не переваренные горой, проявляются как мощный столб нестерпимо синего света, вырвавшийся из горы вместе с последним криком умирающего демона и с силой ударившего в небо. Если игроки уже выбрались из горы наружу и могут наблюдать происходящее, то они увидят самое настоящее чудо – струя синего огня, бьющая из вулкана, прекращает его извержение и расчищает небо над горой. Независимо от текущего времени суток на небе появляются звезды. Несколько из них, попав под струю чистой космической энергии, вырвавшейся из вулкана, немедленно гаснут. Внезапно солнце прерывает свой обычный неторопливый ход и быстро перемещается по небу к тому месту, куда попал губительный фонтан голубого огня, защищая собой звезды. Энергия демона, попавшая в солнце, быстро тает, и вскоре фонтан огня рассыпается на отдельные светящиеся капли, падающие на землю и таящие без следа на горячем ветру. После этого солнце возвращается на свое обычное место, вулкан замолкает, продолжая медленно источать лаву, небо вновь заволакивается огромными облаками черного пепла и Хайяден снова накрывает раскаленная ночь.

Осмотревшись, игроки увидят Хайяден таким, каким он стал теперь – выжженная пустыня из пепла и камней, в которой кое-где еще бушевал пожар, догорали леса, дымились трупы людей и возродившихся древних магов. В воздухе плавают вулканический пепел, а от обилия едких газов очень трудно дышать. Уцелевшие после извержения вулкана древние маги, лишённые источника своей силы, тщетно пытаются создать себе одежду – ту самую золотистую тогу из силовых полей, которую игроки уже видели на двух волшебников из зала контроля пирамиды. Кое-как справившись с этой задачей, маги собираются в группу (*около пятидесяти человек*) и, левитируя (*недостаток магических сил сказывается на их полете – его траектория неровная, некоторые маги падают вниз и разбиваются об землю*), быстро отправляются на запад – в сторону перевалов.

Нашим героям не остается ничего другого, кроме как последовать за ними. Теоретически игроки могут попытаться исследовать испепеленный Хайяден, однако ведущий должен дать им понять, что эта затея не закончится ничем хорошим – бывшая гора Хайяд продолжает методично выбрасывать лаву и пепел, медленно заполняющие окрестности и непоправимо изменяющие их ландшафт. На глазах игроков Хайяден превращается в большое кипящее озеро расплавленного камня – истинное царство древнего вулкана, честно выполнившего свой договор с игроками.

Если наши герои замешкаются, покидая Хайяден, то вскоре они могут быть окружены лавой и в конце концов бесславно в ней сгореть, однако ведущий на свое усмотрение может позволить им спасти нескольких уцелевших дарредцев (*кто это будет – дело ведущего. Например, наши герои могут вытащить из огня Ильнару Айлин, которая влюбится в одного из своих спасителей, но это уже будет другая история*).

Подойдя к перевалам, игроки, преследуемые надвигающейся лавой, увидят следующую страшную картину – под воздействием нестерпимого жара вулкана окружающие этот регион горы очистились от снега, и через открывшиеся перевалы в Хайяден входит огромная правительственная армия (*в основном пехота*), наконец получившая благовидный предлог для оккупации «в целях помощи пострадавшим от катаклизма». Однако с другой стороны к перевалам летят уцелевшие древние маги, желающие как можно быстрее покинуть негостеприимный Хайяден, в котором теперь безраздельно царствует ненавидящий их вулкан. Столкнувшись с магами, солдаты не находят ничего лучшего, чем атаковать эту маленькую горстку странных левитирующих существ. Однако к удивлению правительственных войск, их противники – слабые, но все еще умелые маги, обладающие огромным опытом и мудростью лет – в считанные секунды превращают авангард войска в кровавое месиво. Под воздействием заклинаний магов у солдат начинают взрываться головы, вскипать кровь, рассыпаться доспехи. Некоторые бойцы, попавшие под атакующие заклинания, сходят с ума и нападают на своих товарищей. Там, где пролетают





маги, земля быстро покрывается пестрым ковром из дымящегося мяса, груд костей и озер крови. Завязывается страшная резня, в ходе которой на каждого древнего мага погибает несколько сотен человеческих солдат. Однако древние волшебники тоже не бессмертны. Они десятками гибнут от стрел метких лучников, прячущихся на флангах войска. Неудачно приземлившись на землю, они попадают на мечи и копья озверевших пехотинцев, которые моментально растерзывают своих врагов в клочья.

Когда игроки подойдут поближе к перевалам, все будет кончено. Остатки человеческой армии убегают назад в горы, бросив оружие и провиант (*здесь наши герои могут пополнить свои запасы перед длительным возвращением домой*). Последний выживший древний маг так изранен, что не может произнести даже простейшее заклинание.

Подойдя к нему, игроки увидят, как умирающий приподнимается с земли, в последний раз открывает свои бездонные глаза и произносит несколько тихих свистящих слов на незнакомом языке, которые отдаются в головах игроков вполне понятной им речью:

«Да, это были вы – тот самый пробел в истории, который мы так и не смогли предугадать... Для меня – великая честь умирать рядом с вами, ибо славен тот, кто смог усмирить жестокое сердце зимы».



На протяжении всего модуля игроки могут отклоняться от основной сюжетной линии, попадая в разнообразные приключения, примеры некоторых из которых даны ниже.

1. Мельница Дарреда, владельцем которой является Вальстен Гипп, представляет из себя примитивную инженерную лабораторию. Ее хозяин – нелюдิมый конструктор-самоучка, всю свою жизнь посвятивший созданию разнообразных механических приспособлений, облегчающих жизнь людям. Так, его мельница оборудована лифтом (*все механизмы Вальстена Гиппа работают за счет мельничных крыльев*), в ней есть мощный гидравлический пресс, некое подобие токарного станка и т.п. Игроки могут подружиться с господином Гиппом на почве общих интересов к технике – механик крайне



недружелюбно относится к волшебникам и простым людям, но приветливо ведет себя со своими соратниками по увлечениям. Познакомившись с нашими героями, механик может изготавливать для них весьма полезные приспособления (*например, оптические прицелы к арбалетам*) в обмен на деньги или артефакты древних магов. В качестве оплачиваемого задания Вальстен может предложить игрокам отыскать его воздушный шар (*наполненный теплым воздухом*), который он запустил со своей мельницы прошлой ночью (*чтобы не пугать горожан*). Веревка, удерживающая шар, оборвалась, и он улетел куда-то на восток. В корзине шара находилась живая собака – любимец Вальстена Гиппа. Механик попросит игроков отыскать этот шар и вернуть ему собаку, т.к. он сильно привязался к ней, а кроме того его интересует практическое применение воздушных шаров – насколько далеко от города улетел этот аппарат, и что стало с его пассажиром?

Игроки смогут найти воздушный шар Гиппа, расспросив местных жителей и охотников, некоторые из которых видели, как этот «страшный круглый предмет» полетел в сторону «кобольдова болота» – так местные жители называют обширные заболоченные территории, расположенные далеко на востоке Хайядена. Там, по свидетельствам охотников, частенько появлялись кобольды – свирепые полумразумные существа нападавшие на людей и ранившие их своими отравленными стрелами.

Ведущий должен сделать так, чтобы игроки пришли на это болото в холодный период, когда в Хайядене надолго устанавливаются морозы. Разыскивая шар, наши герои обнаружат в восточных лесах большую пустошь, покрытую зеленоватым льдом, из которого кое-где торчали пожелтевшие пучки травы и чахлые деревца. На подходе к этому болоту игроки найдут собаку Гиппа – крупную овчарку с умными глазами, которая чудом выжила в этой пустынной местности. Животное истосковалось по людям и с удовольствием присоединяется к игрокам, приведя их на место падения воздушного шара, который вмерз в лед в самом центре болота.

Попытавшись обследовать этот шар, игроки проваливаются под лед и обнаруживают под ним пустоту. Как выясняется, кобольдово болото обладало одной уникальной особенностью – сразу после начала холодных периодов, оно покрывалось слоем льда, под которым образовывались обширные пустоты. Дело в том, что лед закрывал источники, питающие это болото, и жижа быстро уходила вниз, в песчаное дно, оставляя на нем слой ила и грязи, в котором копошились обычные болотные обитатели – змеи, лягушки, и т.п. Между дном болота и поверхностным слоем льда, из которого вниз свисали оголившиеся корни деревьев, удерживаемых замерзшей водой, оставалось около пяти метров свободного пространства. Болотная жижа медленно гнила, наполняя воздух зловонием и согревая его до той температуры, которая позволяла нескольким сотням кобольдов пережить здесь заморозки. Таких полостей было много – от больших (*в несколько гектаров*) до малых (*площадью в десяток квадратных метров*), их отделял друг от друга прочный скальный грунт, тут и там встречавшийся на этом болоте.

В задачу игроков, провалившихся под лед, входит выживание и борьба с кобольдами. Обнаружению последних будет способствовать собака Гиппа, привязавшаяся к нашим



героям и следующая за ними (*кроме того, собака является неплохим бойцом и может помочь игрокам в стычках игроков с различными болотными тварями*).

В награду за выполнение своего задания Вальстен Гипп скрепя сердце дарит игрокам свою собаку, выплачивает им некоторую сумму денег и бесплатно создает для них какое-либо полезное приспособление (*по желанию игроков и на усмотрение ведущего*).

2. Семейство Карренов может поручить игрокам принести им метеоритное железо, из которого изготавливается лучшее в мире стальное оружие. Каррены расскажут, что на юго-востоке Хайядена имеются какие-то древние развалины, куда по легенде около сотни лет назад с неба упала звезда. До развалин можно добраться, следуя вдоль высохшего устья ручья, берущего свое начало неподалеку от каменной пустоши.

Найдя этот ручей, наши герои обнаружат, что он, по всей видимости, имеет искусственное происхождение и напоминает какой-то древний, почти сравнявшийся с землей канал для доставки воды.

Данный ручей приводит игроков непосредственно к развалинам – хаотической грудой обтесанных камней и фрагментов колонн, которые под воздействием времени и непогоды почти неотличимы от обычных камней, однако все еще носят на себе следы какой-то древней обработки (*игроки, имеющие познания в области архитектуры, могут установить, что эти камни когда-то составляли часть большого строения*).

Посреди этой кучи камней игроки обнаружат небольшой кратер, края которого усыпаны странным красным песком. Едва наши герои коснутся этого песка, как тот придет в движение. На самом деле он представляет из себя мельчайшие инопланетные микроорганизмы, способные передвигаться с очень высокой скоростью и растворять любую белковую ткань в считанные секунды, превращая ее в такой же красный песок. Эти микроорганизмы не боятся огня, единственное верное средство защиты от них – магия. Если игроки смогут победить этот струящийся по земле красный ковер, они обнаружат в кратере крупный (*размером с человеческую голову*) металлический метеорит синего цвета с острыми краями.

Отдав его Карренам, игроки получают крупную сумму денег. Если же наши герои решат оставить его себе, обманув своих нанимателей (*например, сказав им, что они так и не нашли этот метеорит*), то в кузнице Дарреда они смогут изготовить себе какой-либо предмет вооружения (*меч, доспех*), обладающий экстраординарной прочностью (*конкретные характеристики этого предмета остаются на усмотрение ведущего*).

3. Когда игроки будут исследовать леса неподалеку от горы Хайяд, ведущий должен сделать так, чтобы они обязательно обнаружили в них норы волопов – маленьких и осторожных обезьяноподобных зверушек с янтарными глазами. Волопы попытаются скрыться, однако в случае преследования со стороны наших героев они вступят в сражение, используя когти и зубы, а также забираясь на деревья и швыряя в игроков подобранные на земле камни. Шкурки этих диковинных дверей можно выгодно продать на ярмарочной площади.

4. Начальник государственной канцелярии Пенниворт Корси может поручить игрокам разобраться со своими карточными долгами. Он даст им список своих кредиторов (*в основном – купцы средней руки*), с которыми наши герои должны договориться о списании долгов. При этом Корси разрешает использовать угрозы, запугивание и грубую силу (*в этом случае игроки должны «выбивать» из кредиторов фиктивные расписки о получении долга, не упоминая при этом Корси и утверждая, что они работают на другого человека, который также задолжал купцам деньги в карты*), либо договариваться с ними о списании долгов в обмен предоставления липовых документов на грузы каффа. В награду за это Корси может выплатить игрокам небольшую сумму денег и познакомить их с самыми влиятельными людьми Дарреда, введя игроков в «высший свет» этого города.

5. Наши герои могут наняться на работу к сухорукому Луи – крестному отцу всех мелких бандитов в округе. В основном эта работа будет малозначительной – кража из складов ратуши или из городских стойл. Если игроки будут справляться с заданиями, Луи примет их в организованную им воровскую гильдию, будет обеспечивать нашим героям некоторую защиту от правосудия (*скрывать их от преследования, обеспечивать им алиби, давать более выгодные поручения и т.п.*). Если игроки захотят прервать сотрудничество с Луи, последний начнет шантажировать их, угрожая разглашением сведений о совершенных ими преступлениях. Иначе говоря, наши герои, единожды вступив на воровской путь, больше не смогут сойти с него, постоянно оставаясь под контролем Луи.



6. Игроки, имеющие за плечами военную службу, могут наняться на работу к Дастинусу Пинневорту. За небольшое жалование, крышу над головой и кормежку они будут охранять склады ратуши или городские стойла, имея при этом меньше свободного времени для выполнения основной сюжетной линии модуля.

7. Мадам Геканта Хайси может нанять наших героев для поиска (*кражи, покупки*) маленьких симпатичных девочек и мальчиков (*от 6 до 14 лет*) из бедных семейств. За каждого ребенка, тайно доставленного в ее заведение для утех состоятельных горожан, Геканта будет выплачивать игрокам неплохие деньги.

8. Дарредские купцы могут поручить игрокам борьбу с неким чудовищем, по слухам обитающем на городской свалке (*см. введение к модулю*). Конкретная разновидность этого чудовища и методы борьбы с ним остаются на усмотрение ведущего.

9. Скопив достаточную сумму денег, игроки могут попытаться начать свое собственное торговое дело, став купцами. Так, они могут скупать мясо у охотников и рыбу у рыбаков, продавая их на рынке. Кроме того, наши герои могут торговать древесиной, шкурами животных, оружием и иными изделиями, производящимися на территории Дарреда. Естественный риск при этом составляет конкуренция со стороны других купцов, кражи и преследования чиновников государственной канцелярии, периодически вымогающих из купцов-новичков различные вымышленные налоги. Став купцами, наши герои получают свободный доступ в таверну «Шахта Сивила».

10. Служители дарредского Храма могут попросить игроков разобраться со странными болезнями, возникающими у них после посещения храмовых подземелий, используемых для выращивания грибов – одного их продуктов, которыми храм торговал на ярмарочной площади.

Спустившись вниз, наши герои обнаружат, что в обширных теплых и влажных пещерах под храмом произрастают огромные колонии небольших светящихся грибов, усыпавших собой все стены. Выборочно исследовав грибницу в разных пещерах, игроки установят, что некоторые из грибов, произрастающие группами (*каждая из которых имеет площадь в несколько квадратных метров*) мутировали, и в настоящий момент не только непригодны к употреблению в пищу, но и выделяют в воздух странный фермент, вызывающий галлюцинации и тошноту – те же самые симптомы, которые обнаружили у служителей храма, ухаживавших за подземной грибной плантацией. Около мутировавших грибов можно найти небольшой открытый флакончик с остатками странной черной жидкости, имеющей неприятный цвет, горький вкус и также вызывающей галлюцинации и тошноту. Опросив монахов храма, игроки выяснят, что доступ в пещеры является открытым для большинства служителей, однако эти грибы им есть запрещено – они идут на продажу, и лишь небольшое количество этого продукта используется для приготовления пищи отцу Каладору. Распоряжение об этом отдал один из высокопоставленных и уважаемых монахов по имени **Сангер Кройс**, которого многие прочли в настоятели после смерти Каладора. Сангер, увлекавшийся алхимией, утверждал, что грибной отвар способствует поправки здоровья пожилых людей. При этом сам Сангер ни разу не участвовал в приготовлении этого отвара и никогда не спускался в грибные пещеры. Станным было и то, что как раз после начала приема отвара здоровье отца Каладора стало ухудшаться, однако по словам монахов, это скорее всего было связано с его почтенным возрастом, и никакой отвар уже не мог его вылечить.

Доставив грибы на солнечный свет, игроки обнаружат, что они быстро теряют свои ядовитые свойства и становятся вновь пригодными в пищу.

Расспросив монахов игроки выяснят, что в келье отца Каладора постоянно царит полумрак – яркий свет режет глаза больного старика, причиняя ему нестерпимую боль.

По словам служителей храма, каждую неделю один из послушников спускается вниз в пещеры с ведром удобрений (*вода, сахар, немного перегноя*), которые он выливает на те грибы, которые нуждаются в подпитке. Расспросив эти послушников, игроки выясняют, что удобрение грибов всегда происходит сразу же после отправления ночных религиозных ритуалов. Все монахи жаловались, что во время отправления этих ритуалов даже нельзя отвлечься и сходить в туалет. Именно поэтому послушники, налив ведро удобрений, всегда делали крюк и отправлялись на задний двор храма для отправления естественных надобностей. Они оставляли ведро около храмовой двери (*на свету, чтобы не потерять его в темноте ночи*), а сами уходили в угол двора, где тратили несколько минут на

физиологические процессы. Один из послушников, удобрявших грибы несколько недель назад, покажет, что когда он вернулся к ведру, он увидел, как от двери по коридору быстро уходит Сангер Кройс, чертыхающийся: «Уронил...Нет, ну надо же! Уронил!». Послушник не придавал этому никакого значения и спокойно выполнил свою работу – выплеснул ведро на ослабшую грибницу и вернулся в храм.

Таким образом, игроки могут раскрыть преступление Сангера Кройса, который на протяжении нескольких лет отравлял отца Каладора грибами, мутировавшими под воздействием особого эликсира, созданного этим умным и жестоким алхимиком. Целью, которую преследовал Кройс, было получение места настоятеля Храма. Единственная ошибка расчетливого священника, которая разрушила все его планы, была допущена им по его собственной неосторожности – в очередной раз выливая отраву в ведро удобрений, он случайно уронил туда флакон, что и позволило игрокам вычислить преступника.

На усмотрение ведущего Сангер, уличенный в этом преступлении, может либо бежать из Дарреда, спрятавшись в одной из покинутых охотничьих избушек и влача там жалкое существование, либо быть арестованным и казненным на Арене.

После уничтожения отравленных грибов отец Каладор идет на поправку и вновь начинает вести службы в храме.

Во время путешествий по храмовым подземельям игроки могут найти в них небольшой кинжал гномьей работы, который выглядит совсем новым. На его рукоятке выгравированы руны: «Д.Р.».

11. Исследуя обширные подземелья Хайядена, игроки могут натолкнуться на останки людей, небольшая группа которых погибла судя по всему около двух недель назад в бою с неизвестными подземными чудовищами. Снаряжение, находящееся у покойных, говорит о том, что они были наемниками. Среди прочих вещей игроки найдут небольшой свиток, на котором была аккуратно составлена следующая смета:

- а) Легкие пехотинцы – 50 человек, 2 золотых в день каждому.*
- б) Тяжелые пехотинцы – 170 человек, 3 золотых в день каждому.*
- в) Лучники – 40 человек, 3 золотых в день каждому.*
- г) Конейщики – 50 человек, 2 золотых в день каждому.*
- д) Провиант на десять дней – 462 золотых и 73 серебряных монеты.*

*Итого: 8762 золотых и 73 серебряные монеты.*

*Под сметой было написано несколько строк:*

*«Переброска войска по гномьему тоннелю, если только эти пройдохи не обманули Вас, сир, займет не более двух дней. С этими курьерами ждем Вашего приказа».*

На руке у одного из погибших наемников игроки могут найти надпись «на память», сделанную чернилами:

*«Корона и Единорог. Тисар Энемет. Пароль для встречи – «пески пустыни».*

Как бы наши герои не исследовали подземелья под Хайяденом, они не смогут обнаружить проход под горами, через который пришли не только гномы (клан Рагобаров), но и наемники (на самом деле этот проход существует, однако он так умело замаскирован гномами, что только они могут обнаружить его в пещерах).

Наведя в Дарреде справки о Тисаре Энемете, игроки обнаружат практически полное отсутствие информации об этом таинственном человеке. Кроме тех сведений, которые даны в вводной к модулю, наши герои смогут узнать, что судя по всему Тисар Энемет прибыл в Хайяден (еще в юном возрасте) из какой-то восточной страны.

Расспросив старых купцов, путешествовавших по свету, игроки узнают одну интересную историю о том, что тридцать – сорок лет назад на востоке – в стране, граничащей с пустыней – началась война с кочевниками, которые объединили под своей властью несколько племен и захватили это государство, вырезав всю королевскую семью. Чтобы подчинить себе местный народ они оставили в живых одного единственного члена правящей династии – маленького мальчика, которого посадили на трон, приставив к нему своего визиря, в руках которого сосредоточилась вся полнота власти. Для того, чтобы контролировать ребенка, кочевники приучили его к наркотикам и держали на коротком поводке, создавая видимость законной власти и успокаивая народ редкими появлениями

молодого короля на публике. Однако в захваченной стране быстро сформировалось роялистское подполье, состоявшее из верных королевской власти дворян. Они выкрали ребенка у захватчиков, что спровоцировало массовые народные восстания, в ходе которых страна несколько раз переходила из рук в руки, была окончательно разорена и из цветущего оазиса превратилась в бесплодную пустыню, где изредка можно было встретить небольшие деревни с остатками коренного местного населения. По слухам, наследник престола был спрятан от кочевников где-то на краю света – там, где он мог спокойно вырасти, обрести силу, вернуться на родину и вернуть свой трон.

Явившись в «Корону и Единорог» и сказав слугам пароль, наши игроки получают аудиенцию с Тисаром Энеметом. Тот потребует от них смету (*ту, что игроки нашли на трупах наемников-курьеров*) – получив ее, он ознакомится с текстом, удовлетворенно кивнет и начнет задавать нашим героям вопросы относительно снаряжения своего войска, боевого духа солдат, и т.п. Игроки должны отвечать ему быстро и уверенно, придумывая требуемые сведения на ходу, в противном случае Тисар Энемет заподозрит в них самозванцев и станет спрашивать более конкретно – как зовут их командира, где расквартирован основной отряд, и т.п. Не зная ответов на эти вопросы, игроки будут немедленно схвачены и удушены слугами Энемета.

Во время разговора с Энеметом игроки замечают, что тот не проявляет никаких признаков наркотической зависимости. На их вопрос о том, не желает ли он отведать наркотика последний брезгливо отвечает, что он давным-давно избавился от пристрастия к этому зелью, и теперь симулирует его лишь для того, чтобы усыпить бдительность своих врагов, которые наверняка присутствуют в Хайядене и исподтишка наблюдают за ним.

Закончив с расспросами, Тисар напишет ответ, запечатает его в свиток и прикажет игрокам как можно быстрее возвращаться с ним назад, через гномий тоннель под горами (*при этом он бормочет: «Этот тоннель слишком дорого мне обошелся, гномы жадны и любят золото... И что только им здесь нужно?» – и добавляет несколько слов – видимо ругательств – на непонятном гортанном языке*) и передать это письмо командиру **Катракену**.

Покинув «Корону и Единорог», наши герои смогут ознакомиться с содержанием письма. В нем Тисар Энемет благодарит своего старого наставника и верного друга Катракена за то, что он так быстро собрал армию опытных наемников, и приказывает начать выдвижение войска, обещая заплатить солдатам их вознаграждение как только они прибудут в подземелья Хайядена. Кроме того, в своем письме Энемет ставит перед Катракеном задачу по захвату ратуши, Гильдии наемников и домов всех влиятельных семейств Дарреда. Так, Тисар пишет, что «мы должны как можно быстрее захватить власть над Хайяденом – это даст мне возможность собрать здесь необходимое количество каффа для того, чтобы покинуть этот регион, купить себе необходимое количество солдат и с ними вернуть власть над моей несчастной страной, уничтожив кочевников раз и навсегда».

Передав это письмо мэру (*т.к. на протяжении почти всей первой части модуля Танкерт не примет наших героев, они могут передать ему письмо Тисара через охранников ратуши*), игроки вскоре получают от последнего крупную награду. Последующие действия Танкерта будут таковы – при помощи Ильнары Айлин и глав семейств Дарреда он быстро собирает крупную группу опытных бойцов, которая берет «Корону и Единорог» штурмом. Тисар Энемет успевает убежать в подземелья Хайядена, переодевшись в женское платье и ускользнув в нем от нападающих. Там он встречает свое войско и ведет его к пещерам таверны «Шахта Сивила». В это время мэр организует оборону города, расставив на каждой улице наемников и выдав каждому взрослому жителю Дарреда оружие. Горожанам было сообщено о возможном нападении бандитов, возглавляемых "сумасшедшим наркоманом Энеметом". Ведется активная пропаганда, выставляющая Тисара жестоким зверем, обвиняющая его почти в каждом нераскрытом преступлении, совершенном в Хайядене за последнее время. Через сутки после своего побега Тисар Энемет возвращается в город и при помощи своих наемников пытается захватить таверну «Шахта Сивила», однако наемники, дежурившие в ней, отбивают все его атаки. Поняв, что его план провален, Энемет идет на переговоры и встречается с Танкертом в одном из обеденных залов таверны. В ходе длительных переговоров (*они идут втайне от жителей Дарреда, и наши герои могут узнать о факте их проведения лишь с большим трудом*) Тисар рассказывает Эарлу свою историю (*как бывший купец Танкерт знает про падение восточного королевства и исчезновение молодого принца*), объясняет свои мотивы (*потребность в больших средствах для приобретения армии, при помощи которой он планирует вернуть себе законный трон*). Эарл Танкерт, будучи человеком прагматичным, соглашается помочь молодому королю за соответствующую

плату. Тисар клянется честью, что придя к власти, он будет покупать у хайяденских купцов кафф, закрывая глаза на его происхождение, и предоставит им все возможные льготы по приобретению остальных видов товаров – от провианта до вооружения. Кроме того, Тисар Энемет обязуется больше никогда не возвращаться в Хайяден и передать таверну «Корона и Единорог» в собственность одного из родственников мэра *(о чем немедленно составляется соответствующий договор, подписанный Тисаром)*.

В обмен на это мэр Танкерт разрешает войску Энемета совершить одну единственную вылазку на шахты семейств. Наемники молодого восточного короля не должны убивать шахтеров *(исключения допускаются только в случае самообороны)* и должны взять ровно столько каффа, сколько смогут унести на себе.

В ходе переговоров Энемет не упоминает об участии гномов в этой истории, сказав мэру, что его войска пришли в Хайяден уже давно – еще до закрытия перевалов, и обосновались в его безлюдных подземельях.

Заклучив этот договор, стороны еще некоторое время изображают войну, происходящую в подземельях Хайядена, затем войска Энемета «внезапно» прорывают оборону Гильдии наемников, выходят на поверхность, быстро покидают Дарред, до смерти напугав его жителей и делают набег на шахты семейств. Разграбив их, солдаты Энемета вновь «атакуют» город, и преодолев «жестокое сопротивление» обороняющихся уходят под землю – на этот раз навсегда.

В течение последующих дней семейства Дарреда яростно обвиняют мэра в попустительстве, и постепенно начинают подозревать, что все сражения с «негодяем Энеметом» были ни чем иным, как спектаклем, в котором не было практически ни одного убитого воина – стороны наносили друг другу лишь легкие ранения. Масла в огонь добавляет еще и тот факт, что члены Гильдии наемников, получившие от мэра солидное вознаграждение за создание видимости войны, активно пропивают его в городских тавернах, разбалтывая секреты этого заговора направо и налево. Под давлением обстоятельств Эарлу Танкерту приходится идти на мировую с семействами – он встречается с ними на своей яхте посреди озера Илид, приносит свои извинения и предлагает предоставить им таверну «Корона и Единорог» в совместную собственность. Таким образом Танкерт избегает кровопролитной войны с уязвленными семействами и сохраняет свое лицо. Полуразрушенная штурмом «Корона и Единорог» отстраивается на деньги семейств в течение нескольких дней и вновь начинает свою работу под руководством наемного управляющего.

Если наши герои доведут до сведения мэра истинную роль гномов в этой истории, Танкерт начнет активные *(но безуспешные)* поиски тоннеля под горами *(выгодный и быстрый торговый путь, лишенный недостатков перевалов)*, а также организует травлю гномов по всему Дарреду *(последние быстро оценивают обстановку и скрываются под землей, присоединившись к клану Рагобаров)*.



Рекомендуемое музыкальное

оформление второй главы модуля

| Начало модуля.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |         |                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------|
| Исполнитель                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Альбом  | Песня               |
| Rain fell within                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Believe | The sun in my wound |
| The light has grown dim, another day turned to night.<br>Your tears meet my lips as you hold me tight.<br><br>My body is getting weaker and I wish the sun would brighten up the sky.<br>I thought I'd see a light before the end but all I see is cold and dark.<br>My body is getting weaker and I wish the sun would brighten up the sky.<br>I thought I'd see a light before the end but all I see is cold and dark...besides you.<br><br>The light has grown dim, another day turned to night.<br>Your tears meet my lips as you hold me tight.<br><br>My body is getting weaker and I wish the sun would brighten up the sky.<br>I thought I'd see a light before the end but all I see is cold and dark.<br>Oh, you hold me even closer now. I see nothing at all. With you I cry my last tear. |         |                     |

| Исследование подземелий Хайядена.                                                                                                                                                                                                                                         |           |                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------------------|
| Исполнитель                                                                                                                                                                                                                                                               | Альбом    | Песня                   |
| Nirvana                                                                                                                                                                                                                                                                   | Nevermind | Something in the way... |
| Underneath the bridge<br>The tarp has sprung a leak<br>And the animals I've trapped<br>Have all become my pets<br>And I'm living off of grass<br>And the drippings from the ceiling<br>It's ok to eat fish<br>'Cause they don't have any feelings<br>Something in the way |           |                         |

| Поиски Хосалидова дерева.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |           |                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------------------------|
| Исполнитель                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Альбом    | Песня                  |
| Anathema                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Serenades | J'ai Fait Une Promesse |
| La voie le saule s'incline dessus du ruisseau<br>Comme une personne qui se descend plaignant pour les morts...<br>La voie le saule s'incline dessus du ruisseau,<br>Comme une personne qui se descend plaignant pour les morts,<br>Me rappelle d'automne precedente, tombe en reverance,<br>Je m'ai engage, je m'ai engage, je m'ai engage a vous<br>Je m'ai engage, je m'ai engage, I pledged myself to you.<br><br>(перевод с французского на английский)<br><br>The way that the willow bows over the stream<br>Like a mourner crying for their loved one<br>Reminds me of last fall<br>When on one knee, I pledged myself to you |           |                        |

| Поиски Хосалидова дерева. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                               |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| Исполнитель<br>Anathema   | Альбом<br>Judgment                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Песня<br>Parisienne Moonlight |
|                           | I feel, I know you<br>I don't know how<br>I don't know why<br>I see, you feel for me<br>You cried with me<br>You would die for me<br>I know I need you<br>I want you to<br>Be free of all the pain<br>You hold inside<br>You cannot hide<br>I know you tried<br>To be, whom you cannot be<br>You tried to see<br>Inside of me<br>And now I am leaving you<br>I don't want to go<br>Away from you<br>Please, try to understand<br>Take my hand<br>Be free of all the pain<br>You hold inside<br>You cannot hide<br>I know you tried to feel<br>To feel... To feel... |                               |

| Пробуждение демона.                                                                                                                                                                                             |        |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------------|
| Исполнитель                                                                                                                                                                                                     | Альбом | Песня          |
| Crematory                                                                                                                                                                                                       | Fly    | Do you know... |
| Do you know when your days are gone?<br>Do you know when your dreams are over?<br>Do you know when your youth has passed?<br>Do you know when your love said goodbye?<br>When your love said goodbye<br>Goodbye |        |                |
| Do you know your days are your past?<br>Do you know your dreams are running fast?<br>Do you know your youth is the black?<br>Do you know your love's never coming back?<br>Never coming back<br>Coming back     |        |                |
| Right is right, left is left<br>Face the night or leave the black<br>Leave the black                                                                                                                            |        |                |
| You will run out of the time<br>You will kill all mankind<br>All mankind                                                                                                                                        |        |                |
| Love is love, hate is hate<br>Turn the right or kill the truth<br>Kill the truth                                                                                                                                |        |                |
| Do you know if your life is real?<br>Do you know if your death I feel?<br>Do you know if your soul is free?<br>Do you know if your heart sees me?<br>If your heart sees me<br>If your heart sees me             |        |                |
| Do you know my time has come?<br>Do you know my love has gone?<br>Do you know my thoughts are weird?<br>Do you know my heart is<br>Alone?                                                                       |        |                |
| Black is black, white is white<br>Are you right or are you blind<br>Are you blind                                                                                                                               |        |                |
| Is this the truth or just a lie?<br>See the world in your eyes<br>In your eyes                                                                                                                                  |        |                |
| You will jump into the life<br>You will kiss your love goodbye<br>Goodbye                                                                                                                                       |        |                |



## Окончание модуля – игроки покидают Хайяден.

**Исполнитель**  
**Anathema****Альбом**  
**Judgment****Песня**  
**Judgment**

The inequity of fate  
The pains of love and hate  
The heart-sick memories  
That brought you to your knees

And the times when we were young  
When life seemed so long  
Now you are left alone  
Where did it all go wrong  
Day after day  
You burned it all away  
(and it's too late)

All the hate that feeds your needs  
All the sickness you conceive  
All the horror you create  
Will bring you to your knees

Автор модуля:  
*Winter*

**Графика:**

Oksana Romanova (Russia)

Albert (Sweden)

Art from Hexen II and Enchanted country (games)

Дизайн и верстка:  
*Winter*

**Плейтест:**

*Garry, Oksana, Mira, Mistrall, Random*

Рецензент:  
*Neff*

Я также хочу выразить особую признательность своей жене за постоянную поддержку в минуты моих творческих кризисов и ангельское терпение, проявляемое ею почти целый год – то есть все то время, которое я потратил на создание этого модуля.

Спасибо и Вам, неизвестный читатель, за то что Вы не обошли своим придирчивым вниманием мое скромное детище.

Надеюсь, что модуль Вам понравился.